ARMORED CORE
VERDICT DAY

アーマード·コア　ヴァーディクトデイ
公式設定資料集

-the AFTER-

無数の資料、綿密な調査をもとに
過酷な歴史の先にある
"その後"を紐解く
-the AFTER-

アーマード·コア　ヴァーディクトデイ　公式設定資料集　-the AFTER-



ISBN978-4-04-729544-5
C0076 ¥2800E

定価 本体2800円 ＋税
発行：株式会社 KADOKAWA

KADOKAWA
enterbrain





アーマード·コア ヴァーディクトデイ 公式設定資料集 -the AFTER-

衝撃の事実に震撼せよ！



［歴史／組織／拠点］

三大勢力の実態、謎のタワー、評決の日を迎える人類。数々のワードから世界を読み解く。

WHY THE WAR IS NOT OVER?



［PARTS＆ARMS DESIGN］

新規に描き起こされたパーツ及び、兵器のデザイン画を、開発者コメントとともに大量掲載。

各種設定画も充実！



［AC／兵器］

人型兵器"アーマード·コア"。その驚異的なスペックを、極秘データを交えて徹底解析。

［EMBLEM＆MEDAL DESIGN］

それぞれのモチーフに込められた意味まで理解できる、エンブレムと勲章のギャラリーを収録。





［EXTRA］

パッケージ用のラフスケッチやCGモデル、世界を構築するコンセプトアート等、貴重な開発資料も公開。



アーマード・コア ヴァーディクトデイ

公式設定資料集

-the AFTER-



ARMORED CORE

VERDICT DAY

アーマード・コア　ヴァーディクトデイ
公式設定資料集

-the AFTER-

ファミ通責任編集

ISBN978-4-04-729544-5
C0076 ¥2800E

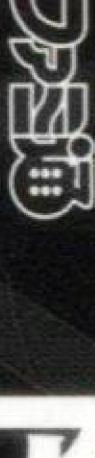
定価 本体2800円 + 税
発行：株式会社 KADOKAWA



KADOKAWA
enterbrain



アーマード·コア ヴァーディクトデイ 公式設定資料集 -the AFTER-



アーマード・コア ヴァーディクトデイ 公式設定資料集 －the AFTER－



D CORE®

CT DAY™

ARMOR

VERDI



アーマード・コア
ヴァーディクトデイ
公式設定資料集 ―the AFTER―



アーマード･コア　ヴァーディクトデイ
公式設定資料集

-the AFTER-

アーマード·コア　ヴァーディクトデイ
公式設定資料集

- the AFTER -

世界

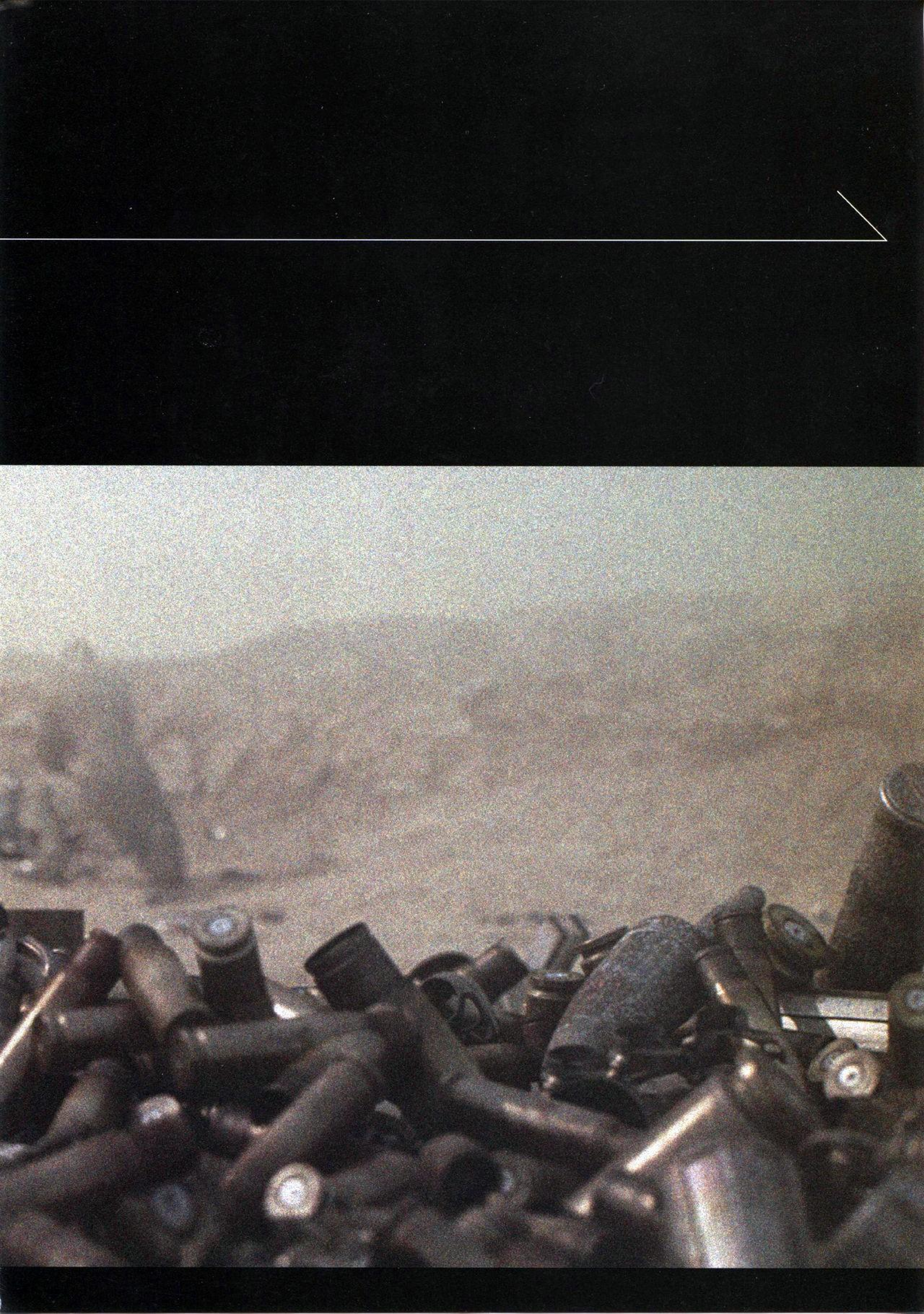
資料

世界

アーマード·コア　ヴァーディクトデイ　公式設定資料集 -the AFTER-

Skirmishes broke out across the globe as the Three Forces struggled for world domination.
Army numbers swelled, and the once-proud mercenaries found themselves ostracized for refusing to take sides.
The world had come back from the brink of destruction.
But the fighting only grew fiercer.
It was the eve of what would come to be known as the Verdict War.
This is the forgotten tale of a lone mercenary.





HISTORY
[歴史]

Countless years have passed since the apocalyptic destruction.
The contamination that covered the world was now cleansed, and mankind has once again spread around the world.
It was the beginning of mankind's resurgence, but it also meant that the endless wars of mankind were about to start again.

Growth and disparity　The strong and the weak　Prosperity and ruin　Life and death

Will this hopeless species now repeat its barbarity again?

世界が破滅してから数百年、人類は未だに争いを繰り返している。過去の大戦から復興にいたる経緯、そして復興後に起きたシティでの戦いと現在も続く三大勢力の戦いを追い、人類の争いの歴史を紐解いていく。

大戦と復興

遥か遠い昔、人々は無数の兵器を作り上げ、最後の戦いを始めたという。そして、戦いは世界全体に広がり、幾度となく繰り返され、勝利と敗北の果てに次々と新たな兵器と兵士が生み出されていく。その後、特別なパイロットたちの操る強力な機械が現れ、戦いの様相は一変する。機械たちは常識を覆す力を発揮する一方で、世界に汚れたものをまき散らしていった。

やがて特殊な機械を操る選ばれた戦士の時代は終わり、それでも戦いを止めることのなかった権力者たちは、次に巨大な兵器を生みだした。野蛮な暴力の塊であったそれらは世界を破壊し、蹂躙し、汚し続け、戦いは「世界の破滅」という形で幕を閉じることになる。

大戦が収束してから数百年。汚染の緩和と共に、人類は少しずつ復興していた。しかし、3つの巨大な勢力が誕生すると、彼らは争いを始めた。世界は再び過ちを繰り返すのだろうか——。


▲大戦により地表の施設の大半が焼き尽くされた。

■おもな出来事の年表

旧時代	●大戦勃発、無数の兵器による大規模な戦争が起きる
	●戦争が世界全体におよび、新たな兵器が生み出されていく
	●汚染物質の拡大が確認される
	●特別なパイロットたちが操る特殊兵器により戦争が激化する
	●権力者たちが巨大な武器を生み出し、世界をさらに破壊。汚染が更なる拡大を続け、人々の生存可能な地域はごく限定されたものとなる
	●汚染された世界で残された人々による苦しい生活が始まる
汚染時代	●過去に使用された兵器「アーマード・コア（AC）」が発見され始める
	●各地を渡り歩いて物資を運ぶ「ミグラント（渡り鳥）」が活動を活発化させ、生存可能地域間を微かに繋いでいた
	●限られた生存可能地域を巡り、各地で紛争が起き始める
	●ACに乗り、自らの力を商品とする「傭兵」が出現する
	●生存可能な地域を求めて汚染の少ない場所を己の経験によって移動する、「サンドリヨン（灰かぶり）」と呼ばれる人々が出現する
ミグラント紛争時代	●ジャック・バッティが盗賊団を結成して活動を開始する
	ジャック盗賊団が別のグループを襲撃し、ACを奪う。パイロットであったドン・タイレルは、ACの操作技術を提供することと引き換えに、一味に加わることを許される
	●エリザベス・ストラトフォード率いるグループが勢力を拡大、ミグラント集団「MoH」を結成する
	●ミグラント同士の抗争に巻き込まれ、ジャック盗賊団がジャックとタイレルを除いて全滅
	ジャックは仲間であるカーチスの娘のフランシスを連れて傭兵活動を始め、タイレルは消息を絶つ
	●MID-CONTINENTでヴェニデ成立、当時はありきたりな小勢力のひとつに過ぎなかった
	●NORTH FRONTIERの南部にあった都市「シティ」で、タイレルが大きなグループを結成する
	●MoH内での後継者争いが激化、後継者候補のひとりであるコーデリア・ストラトフォードが失踪する
	コーデリアはロザリィと名乗り、ミグラントとしての活動を始める
	ジャックがタイレルと再会。再び協力関係に
	戦闘で重症を負ったレオン・ダンテスが、ロザリィによって救助される
	●タイレルがシティを完全に掌握し、「代表」を名乗る。人々の選定を始め、居場所を失った人々は地下へと追いやられる
	タイレルの政策に反発したジャックが離反し、自ら地下へとおもむく。公的にはクーデター未遂による追放と発表される
	●ジャックがシティへの反抗組織レジスタンスを結成し、地下住民をたばねていく
	地下住民となっていたレオンもレジスタンスへと加わり、参謀の地位に就く
	●レジスタンスがシティ各地で小規模なテロ行為を行う
	●エリザベス死去。遺言によりMoHは合議制へと体制を変更する
	ロザリィ、RDを部下に加える


▲世界各地は汚染され、人が住めない環境が広がっていく。


▲血塗られた兵器が目を覚まし、人類は再び戦いの道へ進む。


▲当時無法地帯であったシティは、タイレルによって統率される。


▲地下住民は劣悪な環境での生活を余儀なくされる。

ミグラント紛争時代

- レジスタンスによる大規模反抗作戦を決行される（第一次反抗作戦）
  - 事前に作戦を察知していた代表は、傭兵集団「企業」を雇い入れ、これを撃退する。企業に雇われていたひとりの傭兵（後の“黒い鳥”）がジャックと交戦。ジャックはレジスタンスを逃走させるため囮となるが、企業の現場監督「主任」の不意討ちにより死亡



▲ジャック・バッティが搭乗していたAC、ヴェンデッタ。

- 各地で星座と骸骨のエンブレムを付けた謎のACが無差別に暴れ回る。ACは「ゾディアック」と呼ばれ、MoHなど一部の組織の間で警戒対象となる
- フランシスが2代目リーダーとなり、新たな反攻計画を開始（第二次反抗作戦）
  - 前回の戦いでジャックと交戦した“黒い鳥”がレジスタンスに雇われる
- レジスタンスがタイレルの拘束に成功するも、企業の無差別攻撃によりシティが壊滅
  - レオン死亡。フランシス、ロザリィ、“黒い鳥”が主任と決戦。シティの戦いは終焉を迎える
  - 生存可能地域で暮らしていたアイザックが汚染の拡大で町を失い、サンドリヨンとしての活動を強いられる



▲企業の裏切りにより、シティは壊滅。レジスタンスも敗走した。

- ミグラントとして活動していたフランシスとロザリィがシティへともどり、物資を巡って周辺のミグラントと交戦。ロザリィの帰還を耳にしたリーガン・ストラトフォードが、ロザリィの命を狙って部隊を送り込む
  - リーガンの用心棒オズワルド・ウォリクシャーが撃破され、リーガンはゾディアックの攻撃で死亡
- ゾディアックと“黒い鳥”による全面対決が始まる
  - ゾディアック全機撃墜。指揮官アンジェリカも自壊する



▲デザインド計画の成れの果てゾディアックにより、戦いは激化する。

- アイザックたちのグループが汚染地域深部へ迷い込み、タワーを目撃するがアイザックを残して全滅
  - アイザックは偶然通りかかったエドガー・ストークに救助され、MoHに引き渡される
- アイザックの話を聞いたゴネリル・ストラトフォードがMoHの部隊でロザリィを襲撃させる
- フランシスたちがゴネリルからタワー探索の依頼を受け、アイザックを連れて旅立つ
  - 武装集団に襲撃されていたストークがフランシスに助けられ、タワー探索の旅に同行する
- フランシスたちがSOUTH FRONTIERに到着。セサル・ヴェニデと遭遇



▲タワーのふもとで戦う“黒い鳥”とセサル。その力は互角であった。

復興時代

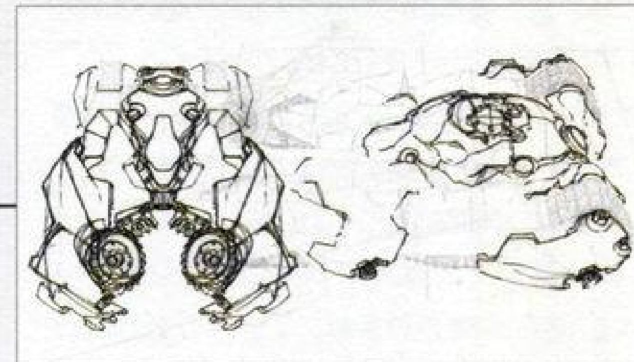
- コーデリアがMoHに復帰。フランシスはストークと新天地を目指す旅を始める
- セサルがヴェニデに帰還し、勢力の拡大を始める
- フランシスが各地のサンドリヨンを取りまとめて西の海を渡る
- コーデリアがMoHの実権を握り、ゴネリルを排斥する
- コーデリアがMoHの実権を完全に掌握する
- FAR EASTにてEGFが設立される
  - フランシスが消息を絶つ
  - コーデリア死去
- コーデリアの死後、MoHが再編成され、シリウスと名を改める
- 汚染地域がある程度減退し始める
- SOUTH FRONTIERに進出したシリウスが組織をさらに拡大し、シリウス・エグゼクティヴスとなる
- 各大陸でタワーが発見され始める
  - ミグラントの活動が次第に縮小



▲タワーの発見が世界を大きく変えた。

三大勢力衝突時代

- 孤児であるファットマンが武装集団の一員として活動する
- タワーの解析が進み、ACの複製製造が可能となる
- 汚染が大きく減退し、世界の組織化がさらに進む
  - ファットマンのグループが襲撃により壊滅。その際、敵に雇われていたストークスのひとりに救われ、そのままストークスと行動を共にする
  - 最後のストークスとなったファットマンが、ストーカーとして活動を始める
- 海を渡ったヴェニデとシリウスが衝突し、戦いが始まる
- ヴェニデが優勢となるが、東側から進軍してきたEGFが戦いに介入。ヴェニデと衝突し、シリウスはその隙に体勢を立て直す
- シリウス、ヴェニデ、EGFによる三つ巴の戦いが断続的に続く
- 財団と名乗る技術者集団が各勢力に技術提供を始める。これにより、各勢力でも新パーツの製造が可能となる



▲財団の出現により、新機軸の構造を持つパーツも設計されていく。

  - マグノリア・カーチスがEGFの部隊に加入
- 財団から自動操縦システムUNACの提供が始まり、各勢力が戦力として導入する
- 各地の戦場に死神部隊が出没し始める
  - マグノリアが軍を脱退し、傭兵となる
  - マグノリアとファットマンがコンビを組む
  - マグノリアが死神部隊Jによって撃破されるが、間一髪ファットマンに救われる
  - マグノリアがオペレータに転向し、ファットマンは新たな“傭兵”とコンビを組む
- 財団の陰謀により三大勢力の使用していたUNACが暴走。各地のタワーを一時的に占拠し、無人兵器を起動させる
- 異分子としての素質を露わにした“傭兵”により、死神部隊のリーダーを含む4人が撃破される



▲“傭兵”と死神部隊Jによる最終対決が行われる。

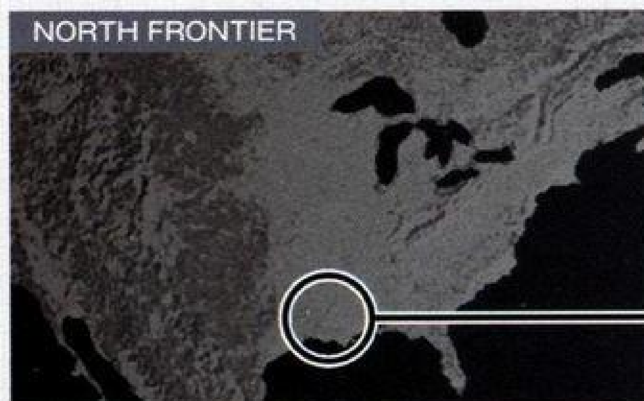
- 財団が声明を発表。タワーの存続を巡って三大勢力の会合が行われるも、交渉は決裂する
- タワーを巡る大規模な戦争「ヴァーディクトウォー」が開始

シティでの動乱

かつて、NORTH FRONTIERに存在した「シティ」と呼ばれる都市。そこでは、都市を支配する独裁者と、彼の支配体制に不満を抱くものたちの対立が続いていた。やがてその対立は激化し、大規模な武力衝突へと発展していく。

長期にわたったその戦いには、のちに三大勢力の創設者となる者たちと"人類を監督する存在"、そして"黒い鳥"が関わっていた。全ての始まりとなった、シティにおける二度の戦いと、その後の"黒い鳥"の誕生にまつわる物語を追っていく。

■シティが存在した場所





I レジスタンス結成

シティを支配する独裁者ドン・タイレルは、自らを「代表」と名乗り、厳しい隔離政策を敷いた。その政策とは、選ばれた人間だけが生活を保障され、選ばれなかった人間はその存在すら認められないというもの。それは激しい汚染に晒された世界を生き延びるために必要ではあったが、同時に多大な犠牲を強いる非情な手段でもあった。そのため、虐げられ地下へと追いやられた人々は、かつて代表の片腕であったジャック・バッティの指揮のもと、武力組織レジスタンスを結成。タイレルの支配に対する抵抗活動を開始する。

やがて、戦力を集結させたレジスタンスは代表の支配を覆すための戦いを計画。しかし、のちに第一次反抗作戦と呼ばれたその戦いは、レジスタンス側の無残な敗北に終わる。代表側は事前に情報を察知しており、常設の警備部隊に加え、「企業」と呼ばれる武力組織を用意して待ち構えていたのだ。その結果、自らACに搭乗して前線へと繰り出したジャック・バッティは、企業の指揮官であった「主任」と呼称される人物によって撃墜されてしまう。ジャックの死によってレジスタンスは完膚なきまでに叩きのめされたが、彼の捨て身の反抗は無駄ではなかった。彼の娘であるフランシス・バッティ・カーチスが生き延び、レジスタンスは辛うじてその組織を維持できたのだ。彼女たちは再び、来るべき戦いの日を待つ――。



▲低層区で起きた激しい戦闘で、レジスタンスは敗走した。

II 第二次反抗作戦

1年後、亡き父の遺志を継いでレジスタンスのリーダーとなったフランシスは、副官であるレオン・ダンテスや協力者であるミグラントのロザリィらと共に、最後の戦いの準備を進めていた。シティとレジスタンスの二度目の戦い、第二次反抗作戦の始まりである。

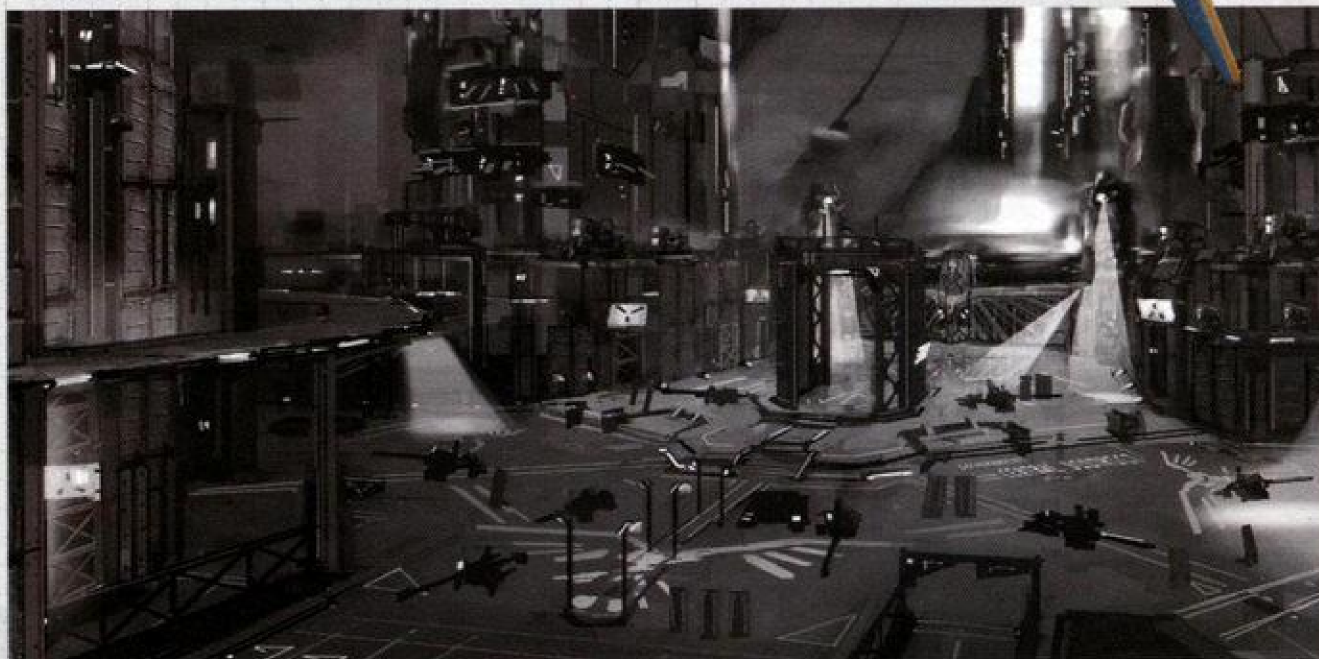
前回の戦いで大きく消耗していたレジスタンスのとった作戦は、代表ただひとりを狙った奇襲であった。ACによる陽動と、歩兵による代表の本拠地への奇襲という二段作戦は、レジスタンスたちが雇い入れたひとりの"傭兵"によって実行されることとなる。

"傭兵"の力は、脅威的なものだった。数々の困難な作戦を乗り越え、立ちはだかる者全てを焼き尽くす様はフランシスが恐怖を感じるほどであり、企業から「消え去るべき対象」と認識されて執拗に狙われる。

そんな"傭兵"の奮迅の活躍によって、作戦は成功したかに見えたが、まさに代表を拘束した瞬間、代表に協力していたはずの企業による無差別攻撃がレジスタンスを襲った。混沌のなか、崩壊していくシティからの脱出を決意するフランシスたちと、それを追撃する企業。最終的にたどり着いた汚染地域での激闘の果てに、"傭兵"は主任の操縦する正体不明の機体・EXUSIAを打ち破る。こうして、第二次反攻作戦はレジスタンスとシティが共に倒れるという結果に終わった。そして、フランシス、ロザリィ、"傭兵"の一行は汚染された大地をどこへともなく逃げ延びていく――。

EXUSIA





▲「塔」の最終防衛線であるゲート前の様子。激しい警備網に、"傭兵"も苦戦を強いられた。

Ⅲ ふたつの敵

第二次反抗作戦から約2年。ミグラントとして活動していたフランシスとロザリィは、シティ近辺に舞いもどる。そこには、あの“傭兵”の姿もあった。物資を巡り、警備部隊残党や周辺のミグラントと抗争を繰り広げる一行。そこに、第二次反抗作戦をくぐり抜けて半ば伝説となった“傭兵”を倒して名を上げようとするAC乗りまでもが加わり、事態は混迷を極めていく。

複数の勢力の入り混じった抗争の最中、フランシスたちはミグラントの連合組織「MoH」に襲撃される。部隊を指揮していたのはMoHの幹部にしてロザリィの姉でもあるリーガン・ストラトフォードだった。ロザリィの実の名はコーデリア・ストラトフォードといった。ロザリィがMoHへの復帰を企んでいると誤解したリーガンは、自分の地位がおびやかされることを恐れて彼女の殺害を計画。さらに、強い力を持った“傭兵”を仲間に引き入れて、組織内での地位を確立しようと目論んでいたのだ。リーガンによって、幾度も送り込まれる敵部隊。しかし、“傭兵”はそれを次々と打ち砕いていく。

そんな一行に、高い戦闘能力を持つ謎のACが襲いかかる。骸骨と星座をモチーフにしたエンブレムを持つそのACは、以前から各地で無差別攻撃を繰り返している「ゾディアック」と呼ばれる集団の一員であった。“傭兵”はからくもゾディアックの一機を撃破するが、この出来事によって彼らに標的として認識されてしまう。

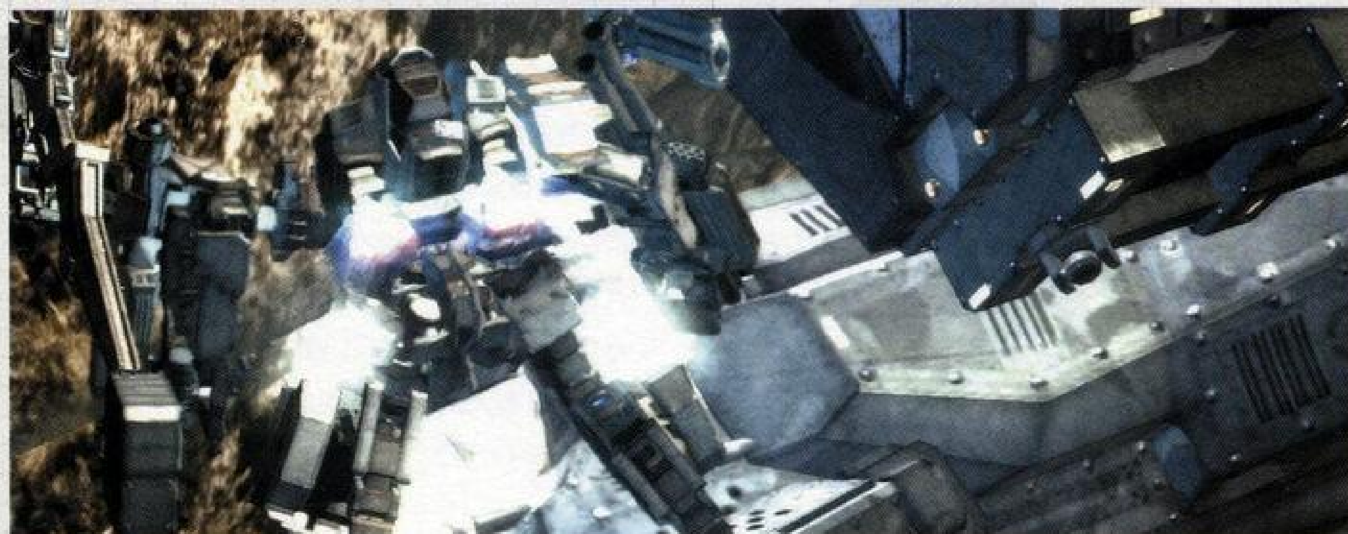

▲ロザリィと“傭兵”を狙ったリーガンと、その用心棒のAC。

Ⅳ 終結

リーガンはその後もコーデリアを殺害する機会を伺っていたが、すでに彼女に力を貸す者はいなくなっていた。そしてついにリーガンは、自身の用心棒であるオズワルド・ウォリクシャーに“傭兵”と戦うよう指示。オズワルドは“傭兵”に勝てぬと悟りながらも、その命令に従い散っていった。もはや後がないリーガンは大型ヘリで逃走しようとするが、突如現れたゾディアックのACによって撃墜されてしまう。

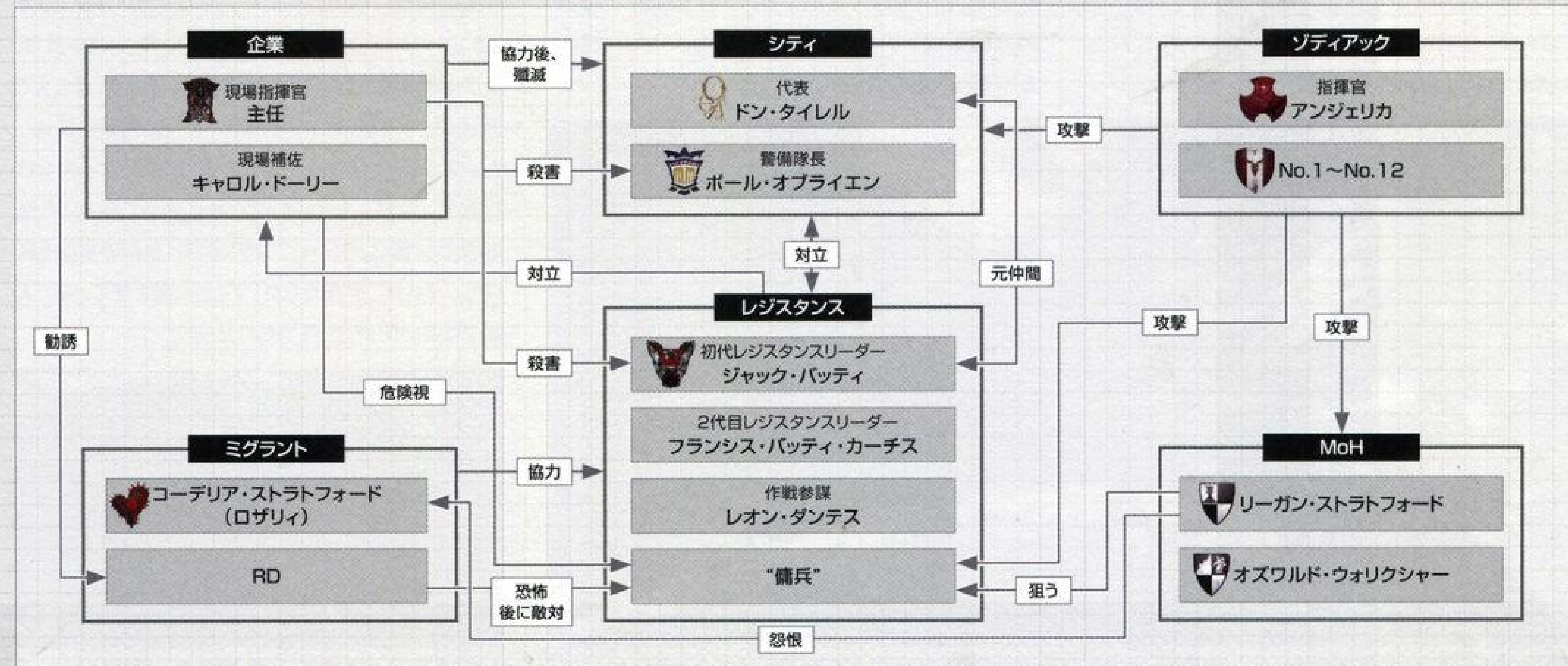
リーガンの死を皮切りに本格化する“傭兵”たちとゾディアックとの戦い。フランシスはゾディアックの強襲から逃れることができないと判断し、彼らの出現予測地点の情報を集め、先手を打つ。そして作戦は的中し、“傭兵”は数機のゾディアックの撃墜に成功。その結果を受けたゾディアックの指揮官・アンジェリカは、“傭兵”の撃破を最優先事項として各地のゾディアックに指令を出す。しかし、“傭兵”は襲撃してくる敵を全て撃破し、ついにゾディアックを全滅させるのだった。

ゾディアックの本当の目的はわからなかったものの、執拗に勝利を追い求める姿に疑問を感じざるを得ないフランシスたち。戦うこと、強いことが特別なのだろうか、それが人間の可能性なのだろうか、疑念を抱きながら一行はミグラントの活動を続けた。


▲リーガンは大型ヘリに乗っていたところをゾディアックに急襲されて死亡した。


▲肉体的強化が施されていると思われるゾディアックのメンバー。リーダー格のNo.8は自身の存在意義を問うような発言もしている。

■ 相関図



忘れられた物語

MoHやゾディアックとの戦いを終えたフランシス、ロザリィ、"傭兵"であったが、3人に安息の日はこなかった。彼女たちはロザリィの姉、ゴネリル・ストラトフォードの策略により、正体不明の巨大建造物「タワー」の探索に出向くことになる。

その存在が噂されつつも、誰も実物を見たことがなかったタワー。タワーの探索は困難を極めるが、フランシスたちはわずかな手がかりを鍵に目的の場所をつかみ、タワーのある汚染地域深部に突入する。そこには、一行の運命を変える新たな人物との出会いと、かつて戦った者との再会が待っていた。

フランシスとロザリィが、生涯を通じて誰にも打ち明ることがなかったという旅の目的と、のちに巨大な組織を創設した理由。それらの全ての答えは、タワー探索の旅のなかにあった。それはもはや誰の記憶にも存在しない"忘れられた日"の出来事である——。



▲この旅において、"黒い鳥"と"赤い鳥"が邂逅する。

I トラブルメーカー

ゾディアックとの戦いを終え、安住の地を求めて旅立ったフランシス、コーデリア、"傭兵"の3人。しかし旅を始めて早々、彼女たちは所属不明部隊の襲撃を受ける。突然の出来事に驚く一行だったが、"傭兵"は難なくこれを撃退。戦闘後、襲撃部隊の隊長がフランシスたちに接触してくる。彼は依頼主がフランシスたちを呼んでいること、また、それを断れば何度でも襲撃を繰り返すことを伝える。フランシスたちは渋々、依頼主のもとへとおもむいた。

依頼主はコーデリアの姉であり、MoHの顧問をしているゴネリル・ストラトフォードであった。ゴネリルは"傭兵"の力を讃え、汚染地域深部にあるという「正体不明の巨大建造物」の探索を依頼する。彼女は、妹のリーガンの部隊を一掃した程の腕を持つ"傭兵"ならば、タワー探索という困難なミッションでも成し遂げると判断したのだ。当時、タワーを実際に見たものはおらず、その存在は噂で語られる程度のものだった。フランシスたちもタワーの存在に半信半疑であったが、依頼を断れば報復が待っていることをゴネリルがほのめかしたため、不本意ながらも依頼を受諾する。

そして、フランシスたちの前に、MoHに保護されていたひとりの男が連れてこられた。その男は、タワーを目撃した張本人だという。半ば廃人のような状態にあった男は、アイザックという自分の名だけを告げた——。



▲当時のタワー周辺は汚染が非常に激しく、目視すらできなかった。

II "潜り屋"

こうしてフランシス、コーデリア、"傭兵"、アイザックの4名は、タワー探索に出発する。しかし、アイザックは死人のように口を閉ざしたままで、タワーの目撃場所は依然として不明だった。そのため、フランシスたちは情報収集をするほかなかった。こうして一行は各地を巡り、ときにほかのミグラントたちとの衝突などを繰り返すなかで、ひとりの男を救うことになる。

その男、エドガー・ストークは、過去にアイザックを救助した者であった。ストークは、自分が汚染深部への潜入を専門とする"潜り屋"の集団「ストークス」のリーダーであると告げ、アイザックを助けた経緯を語る。彼によれば、救助されたころのアイザックは今よりもまともな状態であり、彼と少しばかり話をしていたという。ストークの聞いた話では、アイザックは住んでいた街が汚染に飲み込まれてさまよっていたところ、もうろうとする意識のなかで、汚染地域の奥に巨大な塔の影を見たらしい。ストークは、アイザックの語った話をMoHに持ち込み、生き証人としてアイザックを引き渡して報酬を受け取ったという。

フランシスたちは呆れながらも、自分たちがタワーを探索している経緯を話し、ストークにタワー探索への同行を依頼する。話を聞いたストークは助けられたことの恩義と、名うての"傭兵"に興味を持ったことで、一行の申し出を受け入れた。そして一行はストークの案内のもと、彼がアイザックを救助したという南の大陸にある汚染地域の奥地へと旅立つ。



▲はぐれ者のミグラントと交戦しながらも一行は情報収集していたが、ストークと出会うまではたいした情報を得られなかったようだ。

III 隠し立て

ストークの先導で汚染地域を進む一行は、そこで奇妙な施設の跡を発見する。その施設は、第二次反攻作戦の後にフランシスたちが企業の主任と決着をつけた汚染地域とどこか似ていた。そのとき、突如として一行を襲う砲撃。"傭兵"は砲撃と同時に出現した自律兵器を倒しつつ、襲撃者の正体を突き止めるために、砲撃地点へと向かう。

そこには、かつてシティでの戦いで彼女たちの前に立ちはだかった主任と同じ機体、同じエンブレムをつけたACがいた。そして通信機からは、かつての戦いで主任を補佐していたキャロル・ドーリーの声が聞こえてくる。ドーリーはフランシスたちを「失敗作」と言い放ち、タワーの探索を止めるように忠告。そのとき、それまで死人のようだったアイザックがドーリーの言葉に反応した。アイザックはドーリーにその正体を問うが、彼女は応えず、主任とおぼしきACと共に去って行く。突然の再会に驚くロザリィに、フランシスは自身の推測を告げる。それは、主任たちが「ずっと人間を見ている、人間ではない何か」だというものだった。



▲汚染深部にたたずむ施設。内部に何があるかは不明。

Ⅳ 紅の紋章

南の大陸へ到達し、さらなる深部へと向かった一行は、比較的汚染の薄い地域で休息をする。そこでストークは、アイザックを助けた場所はもう間近であるということ、そして無差別に攻撃を行う妙な集団がいるという噂を話す。その会話が終わるや否や正体不明の部隊から攻撃される一行。突然の襲撃であったが"傭兵"がこれを迎え撃ち、部隊長らしきACを撃破。その機体には赤い"Venide"というエンブレムが貼られていた。

ヴェニデという言葉に聞き覚えのない一行だったが、アイザックがわずかな情報を口にする。彼によれば、ヴェニデという部隊は海の向こう側の大陸から来た者たちで、その目的は恐らくタワーだという。それを聞き、先を急ぐ一行。しかしその前に、再びヴェニデの部隊が現れた。数は少ないものの、ひとりひとりが侮れない強さを持つ彼らに一行は苦戦を強いられるが、なんとかこれを退けることに成功。すると上空からヘリが降下し、一機のACが投下された。戦う意志を見せないそのACのパイロットは、"傭兵"の強さを讃えると、セサル・ヴェニデという自らの名とその目的を告げる。ヴェニデの目的は、フランシスたちと同じくタワーであった。「偉大な文明の遺産」であるタワーを手に入れるのは力を持つ者のみというセサルの主張に、反発の意志を見せるフランシス。セサルは動じることなく、タワーで決着をつけようと言い残していった。


▲セサルのACには赤い鳥のエンブレムが貼られていた。

Ⅴ アイザック

一行がタワーに近づい行くにつれて汚染は濃度を増していき、あたかもタワーそのものが汚染の源であるかのようにも思えた。そして、ついにタワーに到達する一行。そこには、ヴェニデの部隊が待ち構えており、先日の宣言通り"傭兵"とセサルの再戦が始まる。セサルが"傭兵"と互角の勝負を繰り広げるなか、砲撃と共に現れたのは、またしても主任のACだった。しかもそれは1機だけではなく、同型のACが多数出現したのだ。そのとき、一行にドーリーからの通信が入る。

セサルは通信を介して、ドーリーたちが自分の父の協力者なのではないかと問う。それに対してドーリーは、ヴェニデやシティは人の可能性を探るための実験であり、その実験こそ自分たちの使命だと一行に告げる。主任は、真実を知ろうとするセサルに警告。そして"傭兵"を"黒い鳥"と呼称し、その抹殺を宣言した。複数の主任のACが襲いかかると、"傭兵"とセサルは共闘して、激闘の末に全てのACを撃破する。

抵抗を続ける一行の姿を見かねてか、ドーリーはついに自分たちの存在理由を口にする。それは、「世界と人間を守るために生み出され、その使命のために行動している」というものだった。その言葉にアイザックが強く反応し、彼女たちの存在を否定する。アイザックはこの汚染された世界を生み出した人間たちを憎み、その愚かな人類が生み出したものなど欠陥品に過ぎないと考えていたからだ。人間自身が人間を否定するという発言は、ドーリーにとって初めての出来事であった。ドーリーは彼の発言を不可解に思い、彼の本心が何であるかと問いかける。アイザックの回答は、「完全な破滅」であった。そして人類の欠陥を証明するという目的のために、ドーリーたちと同行する意志を告げる。

会話を終えたドーリーは、秩序を破壊する力は不要として、今度こそ"傭兵"とセサルを仕留めんと超大型兵器を起動させる。再び共闘する"傭兵"とセサルは、大きなダメージを負いながらもそれを完全に撃破。しかし、安心するには早かった。破壊した兵器から、大量の汚染物質が撒き散らされたのだ。フランシス、ロザリィ、"傭兵"、の3人を、間一髪ストークが汚染から救い出す。瞬く間にタワー周辺は巨大な汚染地帯となり、それ以上近づくことは不可能となった。探索の旅は、終わりを迎える。迫り来る汚染から逃げる一行のなか、ただひとりアイザックがその姿を消していた。


▲タワーのふもとで繰り広げられる、"傭兵"とセサルの一騎討ち。しかし、主任の乱入によって決着はつかなかった。

Ⅵ 終章

汚染から逃げつづける一行に、セサルは管理者の計画に乗ってでも人類の復興を果たすと"傭兵"たちに告げて別れる。それを聞いたフランシスとロザリィは、いずれ脅威となるであろうヴェニデと、その背後に潜む存在に対抗するため、独自の勢力を確立することを決意。また、フランシスは、姿を消したアイザックこそが真の脅威となることも予見していた。こうしてフランシスとロザリィは互いを補い合って機能する組織の結成を目的に、別々の道を模索するため袂を分かつ。

人類の未来の転換点となった、歴史に埋もれた物語はこれで終幕を迎える。フランシス、ロザリィ、セサルの3人は、生涯を通してこの旅の話をすることはなかったという。それは、タワーの力を誰かに奪われないようにするためだったのかもしれない。そして、"傭兵"のその後もまた、一切の記録には残されていない。

■フランシスとヴェニデのタワー探索ルート



人類の復興と三大勢力の台頭

“黒い鳥”たちの戦いの後も世界の大半は激しい汚染に覆われており、人々はわずかに残された生存可能地域にしがみつくように生きていた。しかし、時間の経過と共に汚染は減少していき、隔絶された地域に住んでいた人々の交流が始まる。それは同時に、限られた居住環境や物資を巡る争いを引き起こしたものの、人類は緩やかながら復興の道を歩み始める。

汚染の減少と文明の復興がより進むと、人々は小規模な集団を作って生活するようになった。そうした集団はやがて組織化され、ほかの組織との衝突と吸収を繰り返して拡大していく。そして、数多くの組織の統廃合が行われたのちに、3つの巨大組織が誕生した。それが、先の戦いを生き抜いたコーデリアが創ったシリウス・エグゼクティヴス、セサルが創ったヴェニデ、フランシスが創ったEGFである。

その後、汚染地域がさらに縮小すると、それまで汚染に覆われていた地域で謎の塔が発見される。それは、フランシスたちがかつて目撃した「タワー」と同じものだった。支配地域の拡大を続けていた三大勢力もそのタワーに興味を持ち、タワーの調査を開始。内部に残された旧時代のデータや施設を解析することで新たな技術を獲得していく。そして、人類の文明レベルは大きく上昇していった。

さらに時が経ち、大陸を隔てていた汚染が消失したことをきっかけに三大勢力は接触。主義も主張も違う各勢力は相容れず、激しく対立していく。もともとは互いを補完する目的で作られたはずのフランシスとコーデリアの組織は、創設者の思惑を外れて対立する形となってしまったのだ。これを彼女たちが想定していたかどうかは、今となっては誰にもわからない。



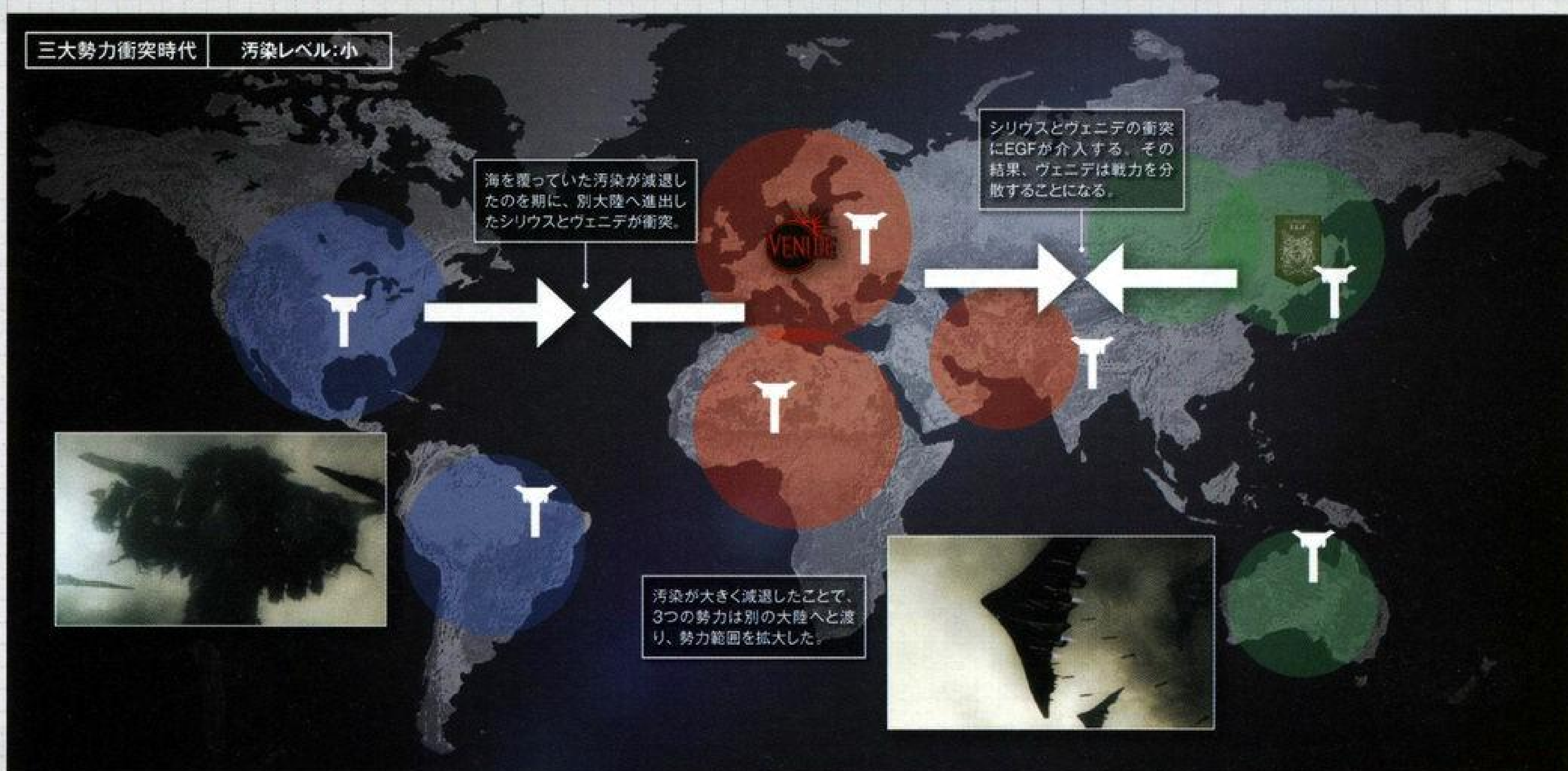
▲タワーが発見されると、世界はその力を奪い合いはじめた。

■勢力の変化






復興時代
汚染レベル:中
コーデリアが死去し、組織が再編成されてシリウスと名を改める。
各大陸でタワーが発見されはじめ、科学技術が急激に発展する。
VENIDE


三大勢力衝突時代
汚染レベル:小
海を覆っていた汚染が減退したのを期に、別大陸へ進出したシリウスとヴェニデが衝突。
シリウスとヴェニデの衝突にEGFが介入する。その結果、ヴェニデは戦力を分散することになる。
汚染が大きく減退したことで、3つの勢力は別の大陸へと渡り、勢力範囲を拡大した。


三大勢力衝突時代
汚染レベル:極小
各勢力は小規模な衝突を繰り返す。それぞれの戦力は拮抗し、にらみ合いが続く。
15:06:59
EMERGENCY
EMERGENCY
MID-CONTINENT
NEW FRONTIER

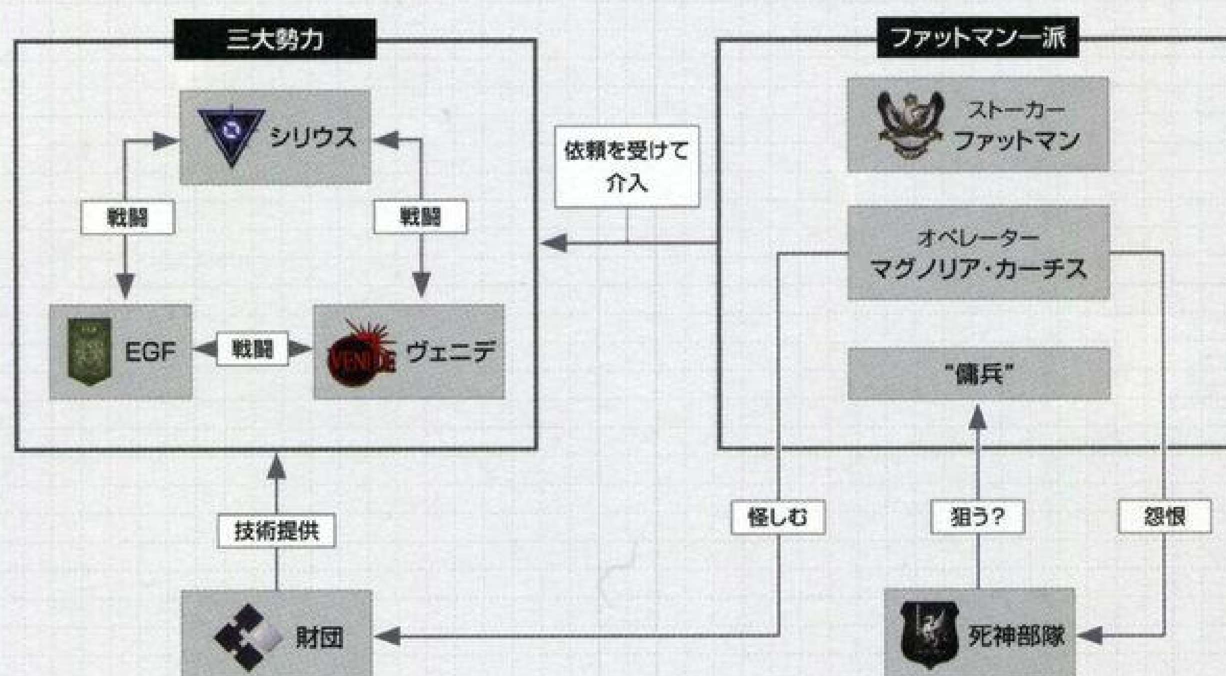
三大勢力の衝突と財団の反乱

時間の経過によって汚染地域が減少していくと、それまで分断されていた地域同士の往来が可能になっていった。その結果、三大勢力は別の大陸への進出を開始し、まずシリウスとヴェニデが遭遇することになる。

版図の拡大を目指す勢力同士の接触は、当然のように大規模な武力衝突へと発展した。長期間にわたる戦いの結果、戦況はヴェニデに傾いていくが、EGFが遅れて戦争に加わったことで事態は急変。戦況は振り出しにもどり、決着がつかぬまま三つ巴の戦争が今日まで続いているのだ。



■ 初期勢力相関図



I 汚れ仕事

戦場へと向かうACを搭載した1機の大型ヘリ。そのACに乗っているのは"傭兵"という人物で、大型ヘリを操縦する老ストーカーのファットマン、ナビゲーションを担当する元傭兵のマギーと共に活動していた。

"傭兵"たちが今回受けた依頼は、にらみ合いを続けるヴェニデとシリウスの部隊の間に戦端を開かせた後に、両部隊を全滅させるというもの。ファットマンとマギーは軽口を叩き合いながらも各々の役割を全うし、彼らのサポートを受けた"傭兵"は依頼を成功させる。

その様子を遠方から眺める謎の人物たち。彼らは戦場のデータを取得し、"ある可能性を持った人物"を見つけ出して消そうとしていた……。

>> after incident

シリウスとヴェニデの勢力圏上の小競り合いは、両部隊の全滅で幕を閉じ、大規模な戦闘にはならなかった。しかし、各勢力の軍事行動は各地で見られ、やがて全面戦争へと発展する可能性が示唆されている。



I >>> II 財団の新兵器とは？

"傭兵"たちはある依頼の最中、武器内蔵型の特殊腕を付けたACと戦う。この新兵器は財団と呼ばれる集団によって提供されたもので、移動しながら高火力の攻撃を可能にする画期的なものだった。その反面、扱いが難しく装甲がもろいという弱点もあり、敵ACはこれを使いこなせずに"傭兵"に敗れ去る。戦闘後、財団について語り合うファットマンとマギー。彼らは得体の知れない財団に嫌悪感をいだいていた。


▲特殊腕は財団が技術力をアピールするためのものだった。

II トリックスター

EGFから緊急の依頼を受けた"傭兵"たちは、タワーの近くにある拠点FORT DENISに駆けつける。そこでは、潜入した他勢力の諜報員がEGFの兵器を奪って市街を占拠し、タワーへ侵攻していた。潜入部隊を確保するための威嚇行動をしてほしい、としか聞かされていなかった"傭兵"たち。依頼内容と現状の違いを把握したマギーは、強硬な態度でEGF司令官に報酬の追加を求める。司令官はマギーの強気なもの言いに激昂するものの、最重要施設であるタワーを守るために報酬増加を承諾。戦場へ降り立った"傭兵"は、市街全域に展開した敵部隊との戦闘を開始。タワー周辺の敵を一掃してEGFの窮地を救い、司令官から労いの言葉を受ける。

>> after incident

過去の優れた技術が保管されているタワーは、三大勢力の力を支える最重要拠点だった。そのため、EGFは今回の事態を非常に重く見て、同地区の司令官の更迭を決定。敵の侵入を防ぐために警備体制の再編を図る。



II >>> III 傭兵との共闘任務

ある日"傭兵"たちは、カリウスという傭兵と共闘してターゲットを撃破する依頼を受ける。それは、"傭兵"とカリウスそれぞれが倒した敵の数量に応じて報酬が支払われる、という出来高制のとても珍しい内容だった。

競い合うように次々と敵を撃破していく"傭兵"とカリウス。ふたりは広範囲に展開した敵部隊を全滅させ、任務を完了する。まるで傭兵たちの腕前を比べるような内容の依頼――その裏には、何者かの意図が存在しているかのようだった。



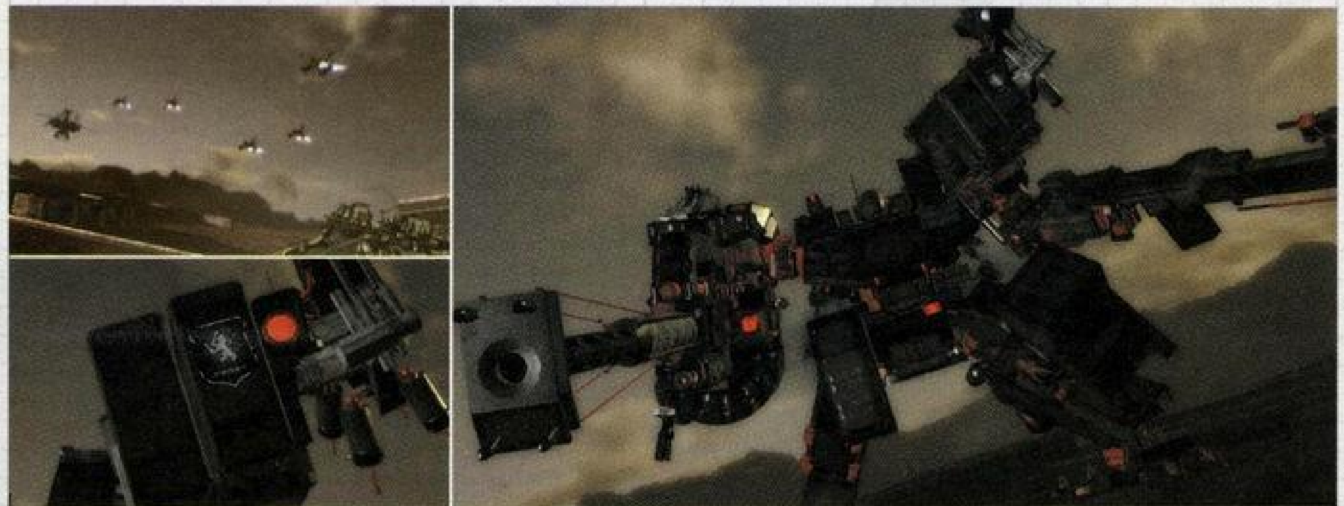
▲"傭兵"と共闘したカリウスは実力のある古参の傭兵。

III 死神部隊

依頼主であるヴェニデの部隊と共に、侵攻中のEGF部隊に攻撃を仕掛ける"傭兵"たち。敵部隊は少なく、ヴェニデの勝利で戦闘は終わるかと思われたが、突如出現した敵の増援によって戦況は一変。ヴェニデ部隊隊長の大型ヘリは撃墜され、敵の放った自律行動型AC「UNAC」によって"傭兵"も窮地に立たされてしまう。そのとき、黒くカラーリングされたACが現れ"傭兵"を救援。"傭兵"の危機を救ったAC、それは、マギーが傭兵を引退する原因となった機体だった。

>> after incident

戦場に突如現れた黒いACは、「無類の強さを誇る所属不明のAC部隊」として噂されている「死神部隊」の一員だった。実在が疑われていた死神部隊が姿を現したことで、各地の戦場にも影響を及ぼす。



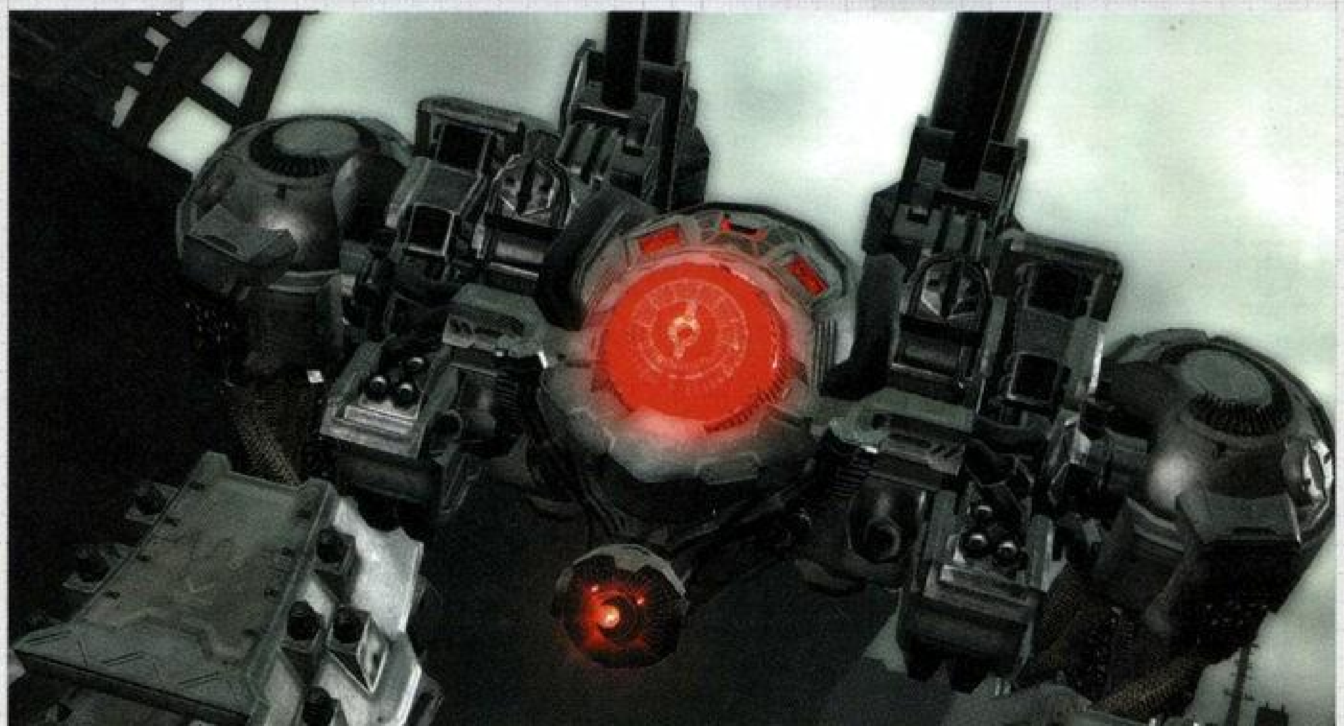
IV 特殊機動兵器

"傭兵"たちが現場に向かうと、そこには特殊機動兵器が待ち構えていた。依頼主から通信が入り、特殊機動兵器と戦うように命じられる"傭兵"。マギーは、依頼主の正体が財団の者ではないかと疑い質問するが、その問いに答えはないまま戦闘が始まる。

巨体に似合わない身軽な動きで攻撃を繰り出してくる特殊機動兵器。その苛烈な攻撃を"傭兵"はしのぎ、これをなんとか撃破することに成功。その結果に依頼主は驚き、"傭兵"に興味を持つ。

>> after incident

財団はUNACをはじめとするさまざまな商品を開発している技術者集団で、その影響力は三大勢力も無視できないものがある。ただその存在は謎が多く、今回の依頼主が財団の者であったのかどうかは定かではない。



IV >>> V 未確認兵器が出没

OPAL CAVEに出没する自律兵器を破壊する依頼を受けた"傭兵"。現場に着いた"傭兵"を待っていたのは、無数の自律兵器だった。自律兵器の攻撃手段は単純な体当たりだったが、洞穴のような地形が"傭兵"の行動を阻害。地理的に不利な状況ではあったものの、"傭兵"は敵を全滅させることに成功する。依頼完了後、自律兵器の正体についてマギーに質問するファットマン。マギーの話によれば、自律兵器は大昔の兵器らしく、似たものがタワー内部で発見されているという。



▲自律兵器の中には、ACよりも巨大なタイプもいた。

V 暴走

"傭兵"はシリウスからの依頼を遂行中、被弾して敵陣内に不時着した味方の大型ヘリを護衛することになった。次々と押し寄せる敵地上部隊と、それを支援する大型砲台の攻撃に耐える"傭兵"。必死の抵抗もむなしく、圧倒的な数の敵にすり潰されそうになったそのとき、味方の救援部隊が戦場に到着する。救援部隊の投下したUNACと共に敵を押し返す"傭兵"。危機は去ったかと思われたが、突然味方UNACが暴走し、"傭兵"に襲いかかってくる。想定外の事態に即座に対応した"傭兵"は、なんとかUNACを退けたものの、暴走の原因は結局わからなかった。

>> after incident

この事件と時を同じくして、三大勢力指揮下のUNACが制御不能に陥っていた。UNACの製造元である財団からは、システム上の問題などに関するアナウンスはなく、暴走の原因は明らかになっていない。





V >>> VI 死神部隊との戦闘

ある勢力からの依頼を受けて、"傭兵"は隠密行動を終えて脱出準備中のヘリを護衛することになった。途中まで何事もなくヘリの離陸準備は進んでいたが、突然敵の集団が襲来し、死神部隊までもが戦場に出現。さらに、ヘリの操縦士から、エンジントラブルにより離陸できなくなったという報告が入る。ヘリを守るために戦うしかなくなった"傭兵"は、圧倒的に不利な状況にもかかわらず敵に挑み、ついには無敵といわれた死神部隊のメンバーを撃破する。



▲襲来した死神部隊は27人もの傭兵を葬った手練れ。



▲マギーはヘリの不自然なトラブルに何者かの陰謀を疑う。

VI 選定

"傭兵"たちはヴェニデから依頼を受けて、制御不能になったUNACに襲われた基地を守ることになった。同じく基地守備の依頼を受けた、エイリークという傭兵と共にUNACの迎撃にあたる"傭兵"。敵との戦力差をみて、マギーやファットマンは自分たちが時間稼ぎの駒に過ぎないと推測するが、エイリークはそんな事情などお構いなしに特攻を仕掛ける。しかし、エイリークは呆気なく敵部隊に撃破され、"傭兵"もしだいに追い込まれていく。もはや、敵に包囲されるのも時間の問題かと思われたそのとき、意外な援軍が飛来する。

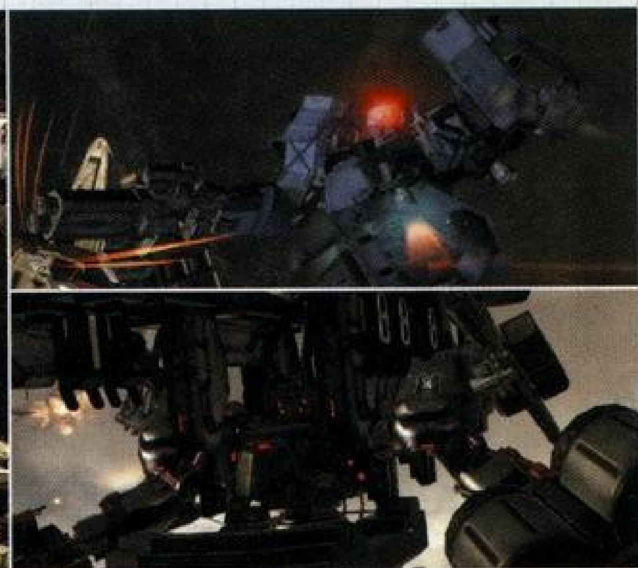
UNACに囲まれた"傭兵"の前に現れたのは、死神部隊の大型ヘリだった。驚くマギーたちの通信に突如として割り込んでくる死神部隊。彼らは、別の依頼で死神部隊を倒した"傭兵"のことを「選定」の素養があると評し、圧倒的な攻撃力で"傭兵"を支援する。

戦闘終了後、死神部隊のリーダーらしき人物に「選定」の意味を尋ねるマギー。しかし、死神部隊のリーダーが語ったのは「選定」の意味ではなく、2年前にマギーを撃ったのが自分であるという衝撃的な事実だった。

>> **after incident**

暴走UNACは、各地のタワーへ攻撃を開始。三大勢力は防衛戦を展開するも、一部の防衛網は突破されていた。これらの行動は、UNACを提供した財団が事前に計画した可能性が高いとみられる。





VII 束縛

UNACの暴走を引き起こしたのは、三大勢力が用いる特定のオペレーションパターンに反応する、時限型のウイルスだった。財団はそのウイルスを使ってUNAC暴走事件を起こし、混乱に乗じていくつかのタワーを占拠。その内部から自律兵器を持ち出していた。

今回傭兵が受けた依頼も、そういった自律兵器の殲滅だった。群がる敵を撃破しながら進む"傭兵"。全ての敵を撃破した"傭兵"の前に、超大型の自律兵器が姿を現す。敵は回転して攻撃を跳ね返す鉄壁の防御力を有していたが、"傭兵"は回転が止まった隙を突いてこれを撃破。それを見届けたマギーは、戦いに惹かれる己の気持ちを自覚し、戦場を観察していた財団に呼びかけて彼らに合流する。

>> **after incident**

三大勢力は、UNACの提供元である財団が計画的に暴走事件を起こしたと断定し、その事実を全世界に発表する。財団と三大勢力の戦いの情勢は依然として不透明だったが、物量で劣る財団が徐々に劣勢になっていった。

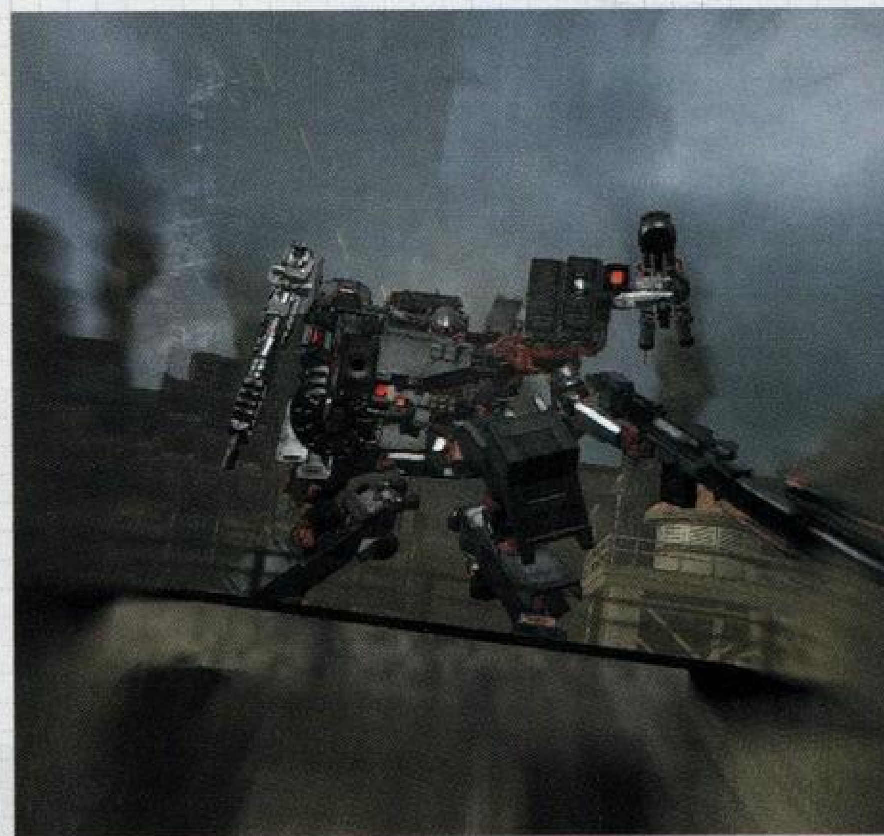


VIII 再起

事態は収束に向かっていたが、財団と手を組んだ死神部隊は腕利きの傭兵の殺害を繰り返しており、ついには"傭兵"も狙われることになる。卓越したスナイパーであるKと、UNACとの連携攻撃を得意とするDの襲撃を退ける傭兵。そんな"傭兵"を最後に待っていたのは、戦場にもどったマギー、ブルー・マグノリアだった。ふたりの激突は熾烈を極めるかに思われたが、本調子ではないブルー・マグノリアは早々と撤退する。そして、去り際に彼女は、財団が一連の事件を引き起こした真の目的を語る。それは、"傭兵"のような力を持った異分子を見つけ出すためだった……。

>> **after incident**

"傭兵"との戦闘によって死神部隊は壊滅的な被害を受け、戦場から姿を消す。時を同じくして三大勢力もタワーの奪還に成功。財団との戦いは終わりを迎えたかに思えたが、"傭兵"には決着をつけるべき相手が残っていた。





Ⅷ >>> Ⅸ 新たな未確認兵器

死神部隊の脅威はなくなったものの、財団がタワーから持ち出した兵器がまだ残されていた。各勢力からの依頼を受けて、これらの兵器と戦う"傭兵"。どの兵器も現行の兵器を超える戦闘力を有していたが、さまざまな戦いを経て能力を開花させた"傭兵"にとっては敵ではなかった。死神部隊に続き各地で騒乱を起こしていた兵器も倒し、"傭兵"は"彼女"との決戦の地へ向かう……。



▲かつて対峙した自律兵器も再び姿を現す。



▲兵器のなかには動物のようなフォルムのものも存在した。

Ⅸ 魂の場所

ブルー・マグノリアとの決着をつけるために戦場へ向かう"傭兵"とファットマン。ふたりが決戦の地へ到着すると、ブルー・マグノリアは彼女の一族に古くから伝わるという伝承について語り出す。それは、かつて神様が人間を救うために作った秩序を破壊した、"黒い鳥"と呼ばれる存在に関するものだった。

"黒い鳥"にまつわる伝承を話し終えたブルー・マグノリアに、「お前は、それになりたいっていうのか」と尋ねるファットマン。彼の問いに対しブルー・マグノリアは、「私は、もう負けたくないだけ。何にも、誰にも」と答え、己の魂の命じるままに"傭兵"との戦闘を開始する。

並外れた技量を持つ者同士の対決は熾烈を極めたが、ついにブルー・マグノリアのACは力尽き、彼女は爆発する機体と共に消えていった。そのとき、突如として"傭兵"の前に姿を現す財団。彼は"傭兵"に特殊機動兵器をけしかけるが、"傭兵"は激しい戦いで傷ついたACを駆り、特殊機動兵器を返り討ちにする。

>> ***after incident***

財団は特殊機動兵器を退けた"傭兵"の驚異的な能力に感嘆し、改めて"傭兵"に挑戦することを宣言する。それは、人間に可能性がないことを証明する、という彼の目的のためだった。



Ⅹ 例外

かつての仲間との戦いを終え、財団との決戦に向かう"傭兵"とファットマン。ふたりの前に死神部隊のリーダー・Jと謎の粒子を放出する漆黒の機体が現れる。そのACに似たフォルムを持つ巨大な機体は、「かつて世界を破滅させた力のひとつ」で、財団が"傭兵"を倒すためにJに用意したものだった。

既存のACを凌駕する性能を持ったJの機体と互角に渡り合う"傭兵"。壮絶な戦いの果てに、"傭兵"は漆黒の機体に大きな損傷を与えるも、漆黒の機体はエネルギーを最大限に解放して反撃。しかし、"傭兵"はそれすら超える力を見せ、漆黒の機体を撃破する。

そして、"傭兵"のもとに戦いを見守っていた財団から最後の通信が入る――タワーを巡る戦いは破滅まで続く。お前が"例外"ならば生き延びてみろと……。

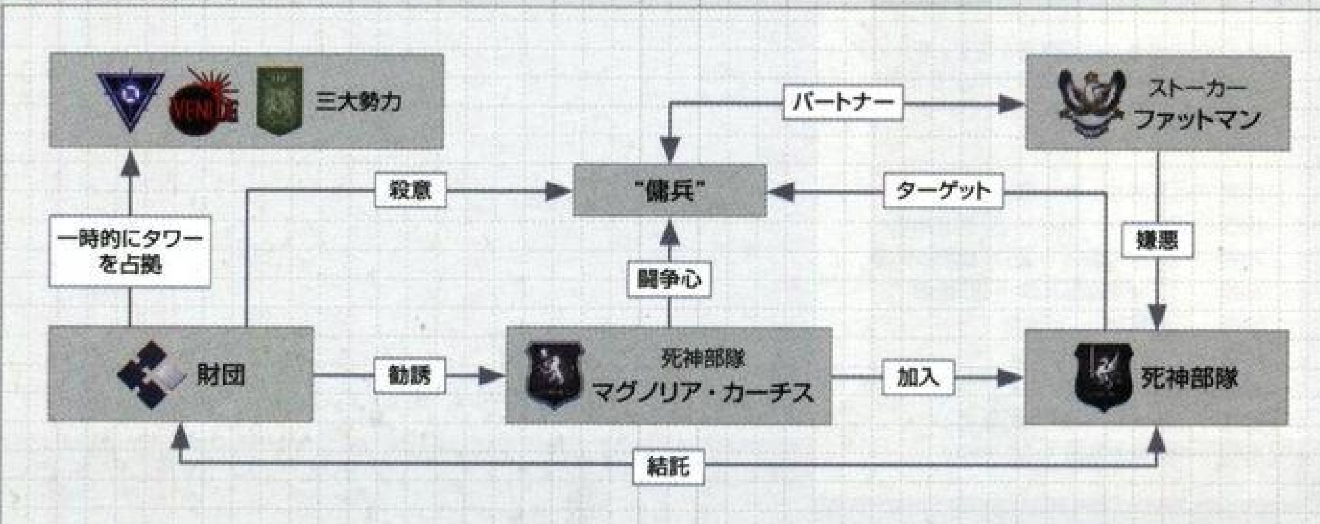


評決の戦い「ヴァーディクト・ウォー」の始まり

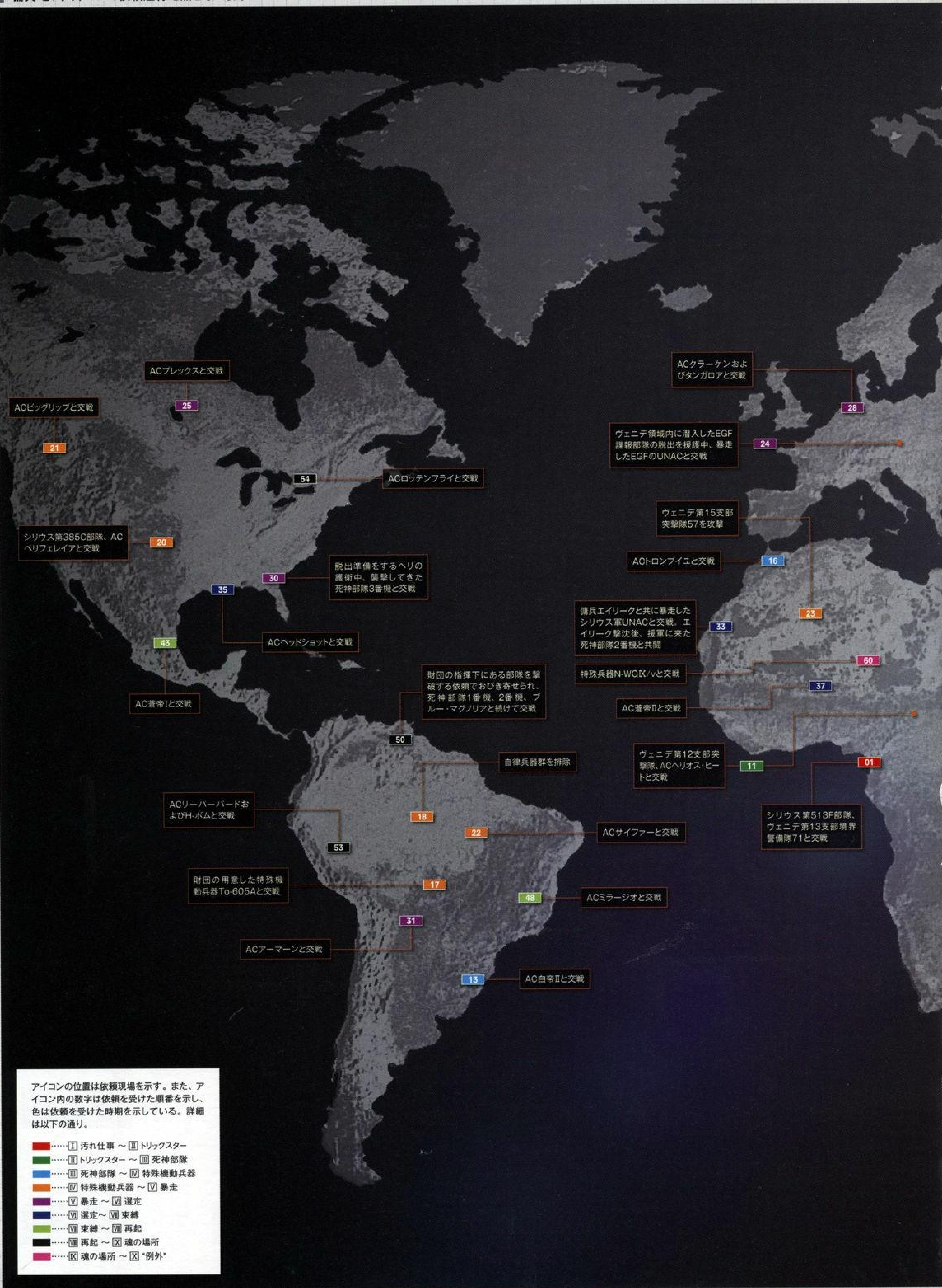
"傭兵"に敗れた財団は、占拠したタワーの内部に存在するある機関を起動し、各地で休眠していた旧時代の無人兵器にエネルギーを供給。その後、これらの無人兵器が目覚めることを予言して姿を消した。

財団の残した予言に危機感を覚えた三大勢力は、数度の会談を開催。無人兵器への対応を協議するも、お互いの主張がかみ合わず、一触即発の状態に陥ってしまう。そして、世界は財団が"傭兵"に残した言葉通り、全面戦争へと突入していく。世界全体を巻き込んだ評決の戦い「ヴァーディクト・ウォー」の始まりである――。

後期勢力相関図



■"傭兵"とファットマンの依頼遂行地点とその順序



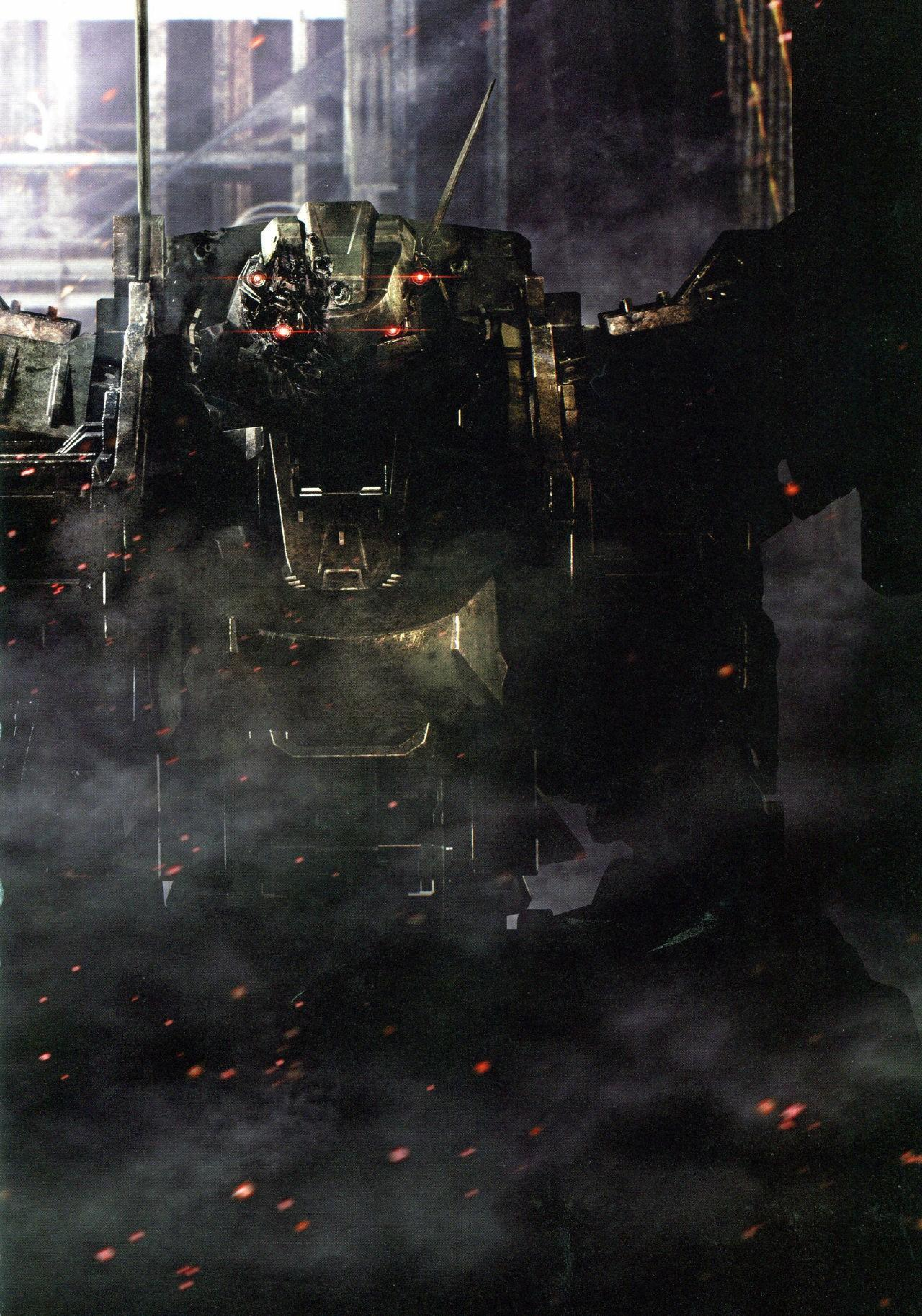


自律兵器、特殊機動兵器HUNTER
およびPREDATORと交戦
52
09
ACキャスパリーグと共闘し、ヴェ
ニデ第23支部防衛隊17と交戦
補給中のEGFエリア064
第1掃討部隊を襲撃
26
財団の指揮下にある自
律兵器、特殊機動兵器
GLAY LOTUSと交戦
41
AC白帝Iと交戦
36
ACクラップスおよ
びファンタンと交戦
32
AC放逸と交戦
56
02
EGFエリア066第3
警戒部隊と交戦
39
ヴェニデ戦略統括局親衛隊エ
ル・ヴェニデ、ACベニーブラッ
クと交戦後、かつて共闘した
ACキャスパリーグと交戦
57
ACアイアンXおよびフレ
ンチ75と交戦
ACビーハイヴ タイプA12および
ビーハイヴ タイプS12と交戦
38
ACブーボーと交戦
19
40
ACアモン・スパイラルお
よびマーチラビットと交戦
15
敗走中であるEGFエリア
013第8警戒部隊を追撃
03
盗賊あがりの無法者の
一団とACブーバを撃破
34
EGF特殊部隊リーヴス、
ACオクルスと交戦
12
EGFエリア022第6警戒
部隊をヴェニデ部隊と襲
撃後、EGFのUNAC部隊
と交戦。死神部隊1番機
の援護を受ける
58
ACドラグーンおよびメビウスと交戦
46
10
ACミラクル・ビティスと交戦
04
14
ヴェニデ第16支部
防衛隊53を攻撃
59
EGFエリア022第5
治安部隊と交戦
AC炎帝と交戦
44
ACワータイガーお
よびBPM70と交戦
08
ACゲッコーを撃破
ブルー・マグノリアと交戦後、自律兵器、
特殊機動兵器SCAVENGERと交戦
27
反ヴェニデ抵抗組織エス
パーダ、ACカリスと交戦
ACビター・アニスと交戦
51
犯罪組織と交戦
ACダウンギャンブルと交戦
07
05
EGFの基地に潜入し
た諜報部隊と交戦
ACディープワンおよ
びバーストと交戦
47
06
55
自律兵器、特殊機動
兵器To-605Aおよび
To-605Dと交戦
45
42
49
29
ACアイギスおよびアイ
アンローズと交戦
EGF戦時特別指導
部アルマート隊、AC
シャムロック+2およ
びモンローEと交戦
自律兵器、特殊機動
兵器HUNTERと交戦
ACビッグバンと交戦

かつての破滅から、どれほどの時が流れたのか、知る者はもはやいない。
世界を覆っていた汚染は沈静化し、人類は再びその版図を全世界へと広げていた。
それは人類の復興の端緒であると共に、かつて幾度も繰り返された戦いが
再びその幕を開けようとしていることをも意味していた。

Skirmishes broke out across the globe as the Three Forces struggled for world domination.
Army numbers swelled, and the once-proud mercenaries found themselves ostracized for refusing to take sides.
The world had come back from the brink of destruction.
But the fighting only grew fiercer.
It was the eve of what would come to be known as the Verdict War.
This is the forgotten tale of a lone mercenary.





ORGANIZATION
[組織]

Countless years have passed since the apocalyptic destruction.
The contamination that covered the world was now cleansed, and mankind has once again spread around the world.
It was the beginning of mankind's resurgence, but it also meant that the endless wars of mankind were about to start again.

Growth and disparity The strong and the weak Prosperity and ruin Life and death

Will this hopeless species now repeat its barbarity again?

世界の覇権をかけて争う三大勢力と、それを取り巻く大小さまざまな組織・団体。各組織がどのような主義のもと、何の目的で行動しているのかを紹介し、激変する世界の状況を明らかにする。

タワーを巡り争う三大勢力

破滅からの復興を遂げようとする世界において対立している3つの巨大な軍事勢力、シリウス・エグゼクティヴス、ヴェニデ、EGF。各勢力が最終的に目指しているものは違うものの、共通している目的は「タワーの独占」である。それは、兵器の製造施設や強度な科学技術に関するデータが保管されたタワーが、勢力を維持するためにはなくてはならない存在だからだ。三大勢力はタワーを独占することでほかの勢力の機能を失わせ、そして強大な力を持って理想を果たすために戦いを繰り広げている。

三大勢力の戦いはシリウスとヴェニデの衝突から始まり、近年では断続的に小規模な紛争を繰り返していた。だが、財団がタワーにある特殊なエネルギー装置を稼動させて、タワー内部に保管された無人兵器を機動させたことで状況は変わる。

この事件を機に、各勢力はタワーを独占する本格的な戦争へと突入する。三大勢力の戦力は均衡状態にあり、戦いは今なお続いている。



▲目的はあくまでタワーの奪取で、タワーを破壊することではない。

三大勢力の特徴

ヴェニデ

三大勢力のなかでも特に急進的な勢力。強制的に周辺勢力を統合し、勢力を拡大した独裁勢力。ヴェニデとは、勢力の最高権力者の名である。

VENIDE

タワー

世界各地に存在する、旧時代の超大型建造物。三大勢力はそれぞれいくつかのタワーを占有しており、互いに奪い合おうと目論んでいる。

シリウス・エグゼクティヴス

大小さまざまな集団が集まった相互扶助のための組織が前身の勢力。その相互扶助組織の中心となったのが、かつて存在した「MoH」という組織である。

EGF

汚染地域を流浪する「サンドリヨンの民」によって結成された勢力。三大勢力のなかではもっとも規模が小さいが、高い技術力を誇る。タワーを信仰対象とするなど宗教的な色合いが非常に濃い勢力でもある。

EGF

三大勢力以外の組織・団体

三大勢力以外にも、小規模な勢力や団体が存在している。そのなかでも代表的なものが、ヴァーディクト・ウォーの発端となった財団や、畏怖の対象である死神部隊、傭兵を斡旋する仲介組織のサインズ、そして世界の戦況情報を配信するVoWだ。規模は小さいものの、運び屋のストーカーや、己の力を商品とする傭兵といった人々も知られている。

かつて世界で組織化がされていなかったころは傭兵やミグラントといった者たちの需要が高かったものの、時が経つにつれて活動の場を失っている。サインズが機能していることからもわかるように、傭兵にはまだ一定の需要はあるものの、無法者のような彼らの立場を快く思わないものも増えている。また、汚染の減退により存在意義を失ったミグラントは過去のものとなり、ごく一部の人間だけがその流れを引き継ぎ、ストーカーと名を変えて活動している。


▲UNACの暴走事件の際は傭兵が活躍することになった。

三大勢力以外の組織・団体

財団
タワーの解析を行う技術者集団。三大勢力に対して中立の立場を貫いていた。その本当の目的は人類の破滅であり、三大勢力の裏で暗躍して"ヴァーディクト・ウォー"を引き起こす。

死神部隊
世界各地の戦場に出没しては、勢力に関係なく無差別に攻撃を繰り返す謎のAC部隊。実は財団と結託しており、彼らが「異分子」と呼ぶ存在の選定と抹殺を行っている。

サインズ
傭兵の斡旋組織。「MoH」の傭兵斡旋部門が独立したもので、「仲介のみ」という基本的なポリシーもMoHから引き継いでいる。また、傭兵に対するUNACのレンタル業務も請け負っている。

VoW
世界情勢を「ワールドレポート」という形で配信する、戦争に特化した報道機関。個人などからも広く情報提供を募っており、写真の投稿なども受け付けている。その実態は謎が多い。

ストーカー
輸送ヘリを用いた運び屋の総称。傭兵とコンビを組んで活動するケースがおもである。本来はコウノトリ(ストーク)を意味する名称であるが、現在では地位の低さから蔑称として使われる事が多い。

傭兵
依頼によって戦闘を行うフリーランスの兵士のこと。狭義には、特にACに搭乗している者を指す。基本的にどこの勢力にも属さず、依頼さえあれば、どの勢力にでも加担する。

三大勢力の発足経緯

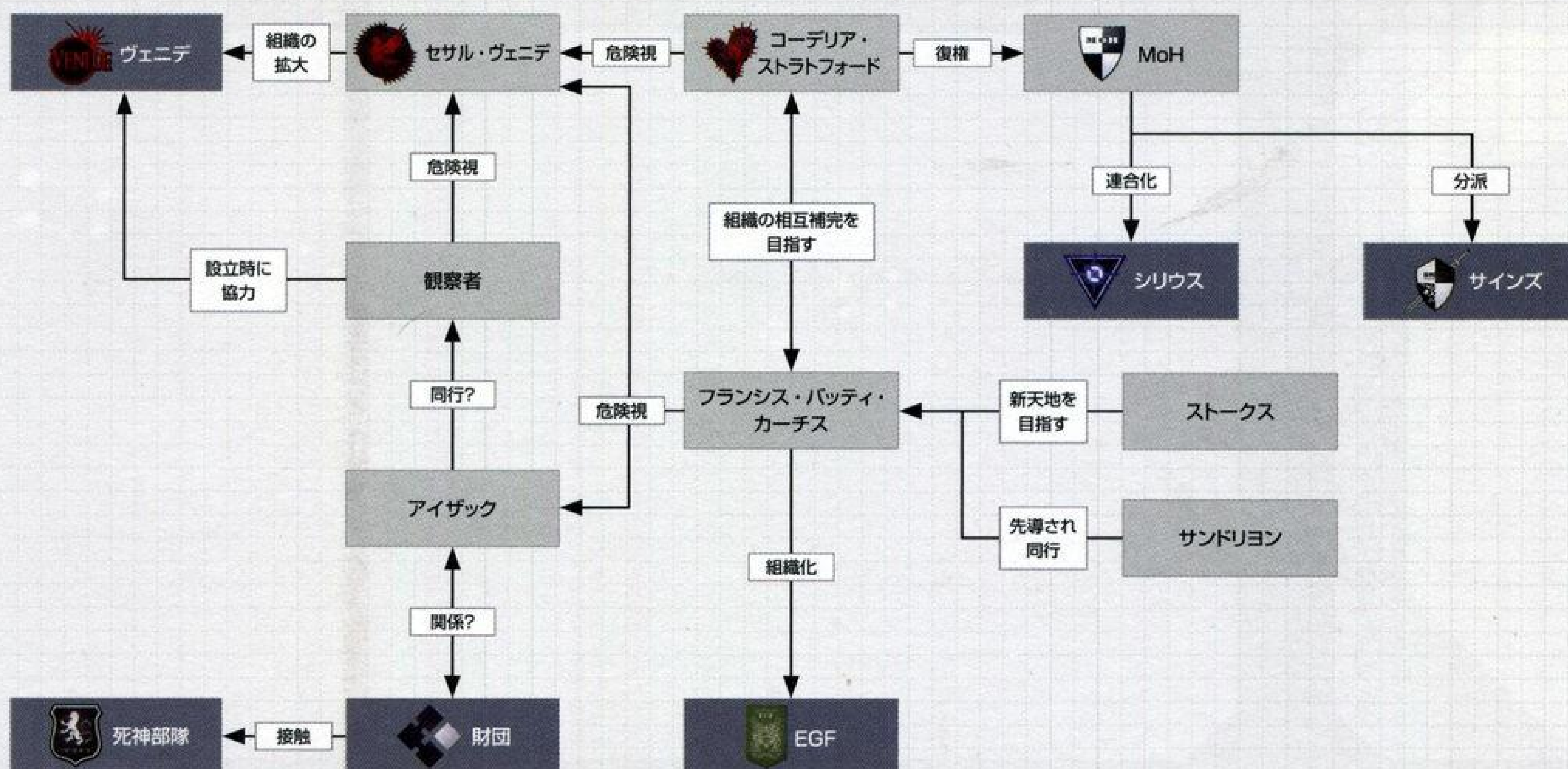
三大勢力の創設者となったのは、"黒い鳥"と共にシティの激戦を乗り越えたフランシス・バッティ・カーチスとコーデリア・ストラトフォード、そして彼女たちと敵対関係にあったセサル・ヴェニデである。

3人はタワー探索の旅に出かけた際に、人類を観察する存在に出会い、それが契機となって現在の勢力を結成した。そして、ヴェニデは急激に組織を拡大していき、フランシスとコーデリアはヴェニデに対抗するために、それぞれに補完しあえるような組織を作ることを決意している。

その後、何代もの世代を経て組織はより強大なものになっていった。また、タワー探索の旅に同行し、その姿を消したアイザックは歴史の表舞台から消えたが、財団と何らかの関係を持っているとも噂される。


▲フランシスたちに接触した、人類を観察する者たちの動向は不明。

三大勢力の発足に関わる人物と経緯





創設者：コーデリア・ストラトフォード
代表者：統合司令部
設立地：NORTH FRONTIER
活動理念：管理された恒久の平和

シリウス・エグゼクティヴス

SIRIUS EXECUTIVES

荒廃をまぬがれ生存可能地域と呼ばれた土地の、いくつかの代表者たちによって結成された互助組織を前身とする。豊富な物資を確保することで早期に復興を遂げ、NORTH FRONTIERを中心に勢力を拡大。その過程において、ヴェニデと激しい対立を繰り返してきた。なお、通常は「シリウス」と呼称される。

シリウスの目指すものは秩序であり、管理された恒久の平和である。そして彼らにとってタワーとは力の源であると共に、世界に安定をもたらす大いなる遺産でもある。タワーがもたらす恩恵は、しかるべき管理のもとで人々に共有され、繁栄のためにあるべきもの、そしてその資格を有する者はシリウスをおいてほかにないと、彼らは自らの"正義"こそを信じて戦うのである。

ちなみにシリウスという名は、「誰からも見える、道標となるような名前」という意味が込められ、この地から見える星のなかで、もっとも強く輝くという同名の恒星からとられている。



▲青い輝きをイメージしたカラーリングを基調にする、シリウスのAC。

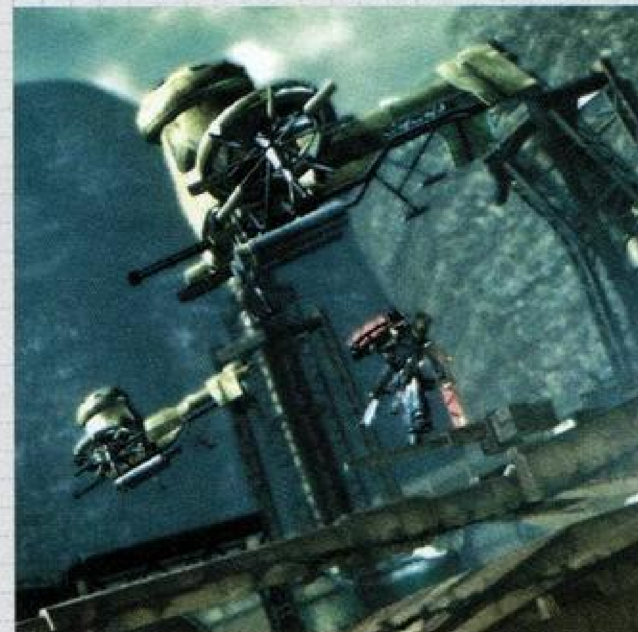
経歴

シリウスは、かつて存在していたミグラントの連合組織「MoH」をその礎とする。成立の端緒となったできごとは、MoHを出奔していた創業者一族のひとり、コーデリア・ストラトフォードの電撃的な帰還である。なぜならばコーデリアこそが、のちのシリウスの創設者にほかならないからである。

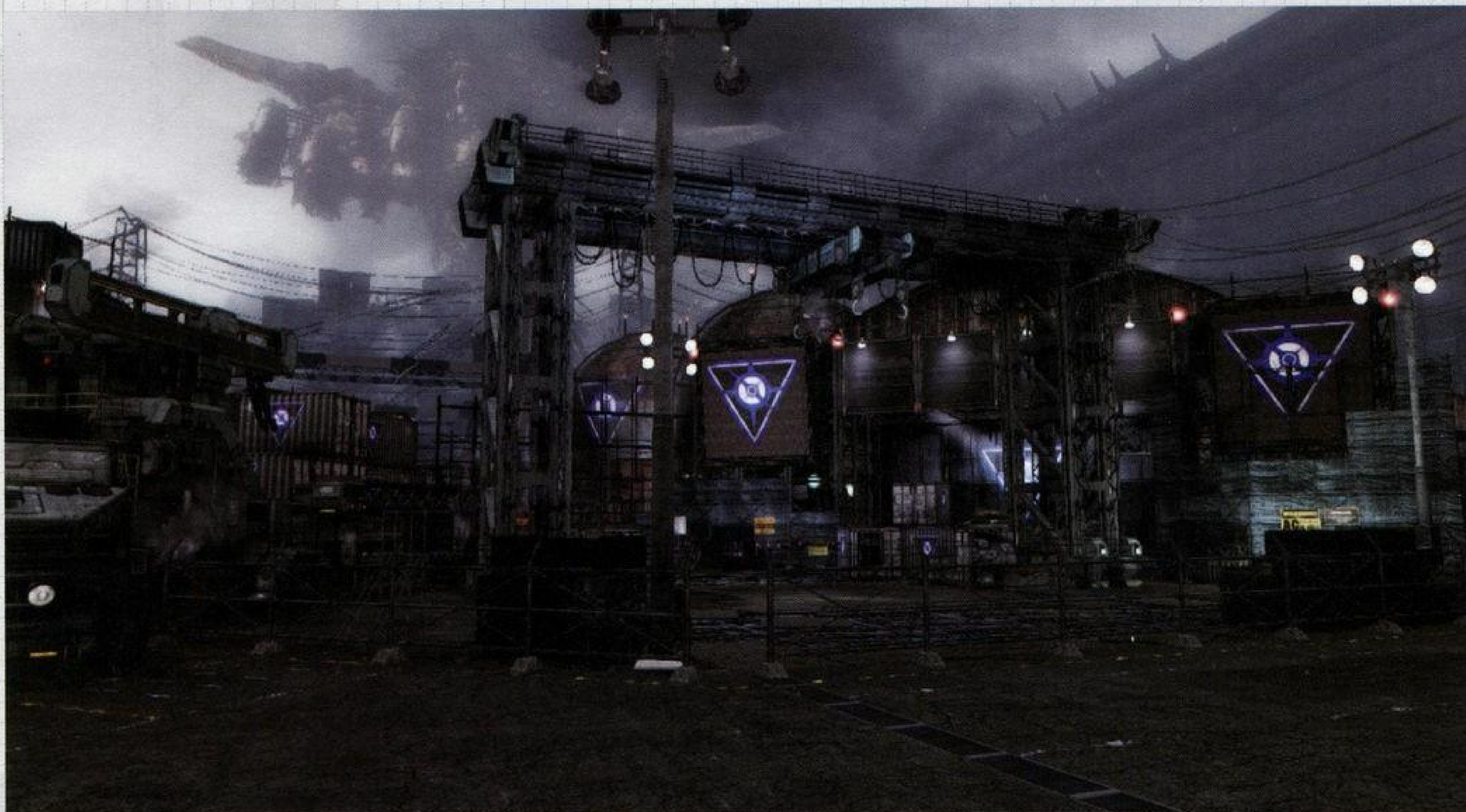
当時は合議制をとっていたMoHであったが、コーデリアの台頭によって事実上彼女の強権的な支配下に置かれた。その後の彼女は、勢力圏拡大に執着し、NORTH FRONTIERに存在するミグラントグループの多くを巧みな交渉術によって傘下に加えていく。この拡大路線はコーデリアが晩年にいたるまで続いた。

コーデリアの死後、ストラトフォード一族の後継者によって組織は再編成され、「シリウス」という名に改名する。さらにその後、シリウスはSOUTH FRONTIERまで進出を果すと、同程度の規模を持つ複数の勢力と連合。その結果、「シリウス・エグゼクティヴス」という巨大な組織が形成される。

そして汚染の縮小にともない、支配地域拡大を目指して東の海を渡るシリウスだったが、そこでMID-CONTINENT地域を中心に支配地域を拡大していたヴェニデと接触、以降抗争を繰り返すようになる。両者の抗争は、一時期はシリウスの劣勢が顕著であったが、その後のEGFの台頭によって状況を立て直すことに成功。以降、三勢力はほぼ同等の力を持った存在として対立している。



▲MoHは比較的大きな武力を所持していた。



▲シリウスの拠点にある基地。地上から容易な侵入を防ぐため、巨大な外壁が建てられている。

構成勢力

シリウスは複数の小勢力で構成される連合体であり、いわば連合国家的な性格を備えている。各小勢力は各々の自治が認められた地域を持ち、相互の不干渉を基本原則としている。これはシリウスが成立の過程において、周辺の小勢力との集合合併を繰り返してきた経緯によるものだ。そのため、シリウス内では思想や習慣が異なった小勢力が複数存在しているが、不干渉が原則なこともあり、小勢力間による争いが起きることはほとんどない。

■ 構成勢力図



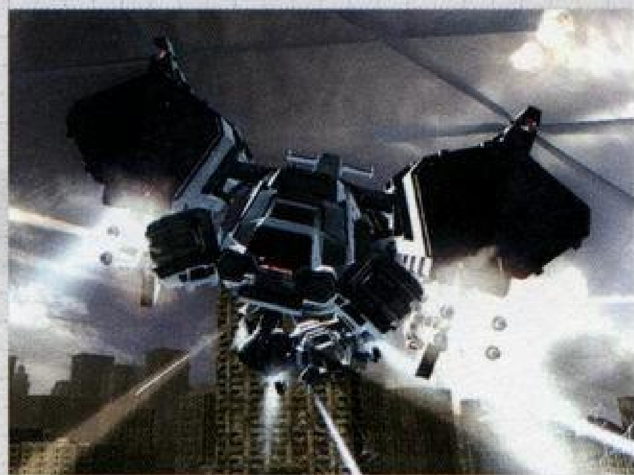
構成勢力によって規模の違いはあるが、平等な位置づけにある。各構成勢力が互いに関与しあうことは基本的にない。

組織構成

各小勢力は自治の権限は持つものの、自衛力以上の武力を備えていないという特徴がある。そのため、シリウス全体の軍事的権力を持つ存在が必要不可欠となるが、それがいずれにも属さない独立した構成組織「統合司令部」である。小勢力は軍務にいっさい関与しておらず、自衛軍がシリウスとしての戦いに参加することもない。制度上では司令部は各小勢力と対等の立場にあるのだが、実際にはシリウス全体に対して極めて強い影響力を持っており、最高権力機関として認識されている。

統合司令部は、各小勢力のなかから選び抜かれたエリートの集団であり、最高責任者である総司令官と、その補佐を務める複数名の司令官によって構成されている。さらにその下には統合司令部直属となる101部隊を筆頭に、各種拠点部隊が在籍。

なお、シリウスの部隊名は数字で区別されるが、1のナンバーが付く部隊は101部隊のみである。唯一の特殊部隊である101部隊は困難な作戦や超緊急事態など、非常に重要となる任務の場合のみ動く。



▲雇った傭兵と手を組み、敵をおびき寄せて攻撃する第385C部隊。



シリウスUNAC

■ 組織・部隊構成



統合司令部

司令官　グロスター・ストラトフォード

各種部隊

特殊部隊 第101部隊　**指揮官**　カール・オブライエン

突撃部隊	第2**部隊	**偵察部隊**	第6**A部隊
	第3**B部隊		第7**A部隊
迎撃部隊	第4**A部隊	**輸送部隊**	第8**部隊
	第5**A部隊		第9**部隊

唯一の1ナンバーが付く101部隊の下に、頭文字に2～9まで割り振られた部隊が存在。数字が小さい部隊ほど戦力が高い証だ。その後の2桁の数字が部隊番号となり、第3～7までは部隊が多数いるため、数字の後に任意のアルファベットが割り振られている。

拠点指揮官

第1方面隊	アーロン・フォレスタル	**第5方面隊**	レイラ・ウィルソン
第2方面隊	マイケル・モーガン	**第6方面隊**	シェルドン・テイラー
第3方面隊	ライアン・ジョーンズ	**第7方面隊**	ジーン・タップス
第4方面隊	ダニエル・ノア		

統合司令部とは別に、各構成勢力が軍隊を保有している

構成勢力Aの保有する軍隊　構成勢力Bの保有する軍隊
構成勢力Cの保有する軍隊　構成勢力Dの保有する軍隊
…etc

■ 戦闘部隊のエンブレム



主要人物

シリウスを築きあげたコーデリア・ストラトフォードの子孫は代々優秀な者が多く、MoH時代から現在のシリウスまで大きな貢献を残している。統合司令部司令官を務めるグロスター・ストラトフォードはその代表的な存在であり、技能、頭脳、カリスマ性全てに優れた英雄的な人物といっても過言ではない。

シリウス部隊の指揮官には、軍略や戦術理解に優れた頭脳派の者たちが多い。連合組織という実態を持つシリウスはその特性上、思想や習慣の共有が困難であり、その結果、より理性的・論理的な人物が指揮官として好まれる傾向にあるようだ。第101部隊隊長のカール・オブライエンや、第1方面隊のアーロン・フォレスタルなどは、その典型例である。また、彼らはグロスター・ストラトフォードと共に、シリウスが窮地の時代を救ったという戦歴を持つことからも、シリウス内では不動の信頼と人気を得ている。

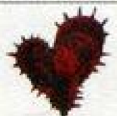

▲フランシスや"黒い鳥"と共に活動していた時代のコーデリア。

PROFILE 001

コーデリア・ストラトフォード

性別　女性

役職　シリウス創設者





経歴

MoHの創設者エリザベスの娘として生まれたコーデリア・ストラトフォードは、優れた才覚ゆえに若くして将来を嘱望されていたが、それは不幸にも彼女のふたりの姉との後継者争いの勃発を意味していた。エリザベスの高齢化にともない、後継者争いは次第に組織の派閥化へと発展し、MoHは分裂の危機にあった。そんななか、コーデリアは突如組織から出奔し、行方をくらませる。彼女の行動は、組織内での権力闘争に嫌気がさし、自由を求めたがゆえといわれる。それは確かに真実のひとつではあるだろう。だが、何よりも彼女は老いてゆく母を、そしてふたりの姉を巻き込んだ争いを嫌ったのではないだろうか。自分が去ることで、肉親どうしの争いが収まるのであればと考えたのではないか。彼女の闊達な性格を知れば意外な理由に思えるだろう。だが、事実その後、エリザベスは突如として組織を合議制へと改め、後継者争いは消滅している。これを娘の行動を慮った母の意思であったと考えるのは、うがち過ぎだろうか。

その後、コーデリアはロザリィと名を変えた。縛るもののなくなった彼女は持ち前の商才をいかんなく振るい、名うてのミグラントとして活躍する。そしてシティでの動乱にレジスタンスの協力者として参加した彼女は、共に危機を乗り越えることで、幾人かの仲間を得たのだった。

だがしかし、過去は彼女を簡単には自由にしてくれなかった。MoH内での地位を失い、妄執に囚われた次姉リーガンとの争いを乗り越えた彼女は、長姉ゴネリルの謀略によってタワーへと旅立ち、消息を絶つのだった。だが、死亡が噂されていた彼女は突如として単独での帰還を果たし、かつて自ら袂を分かったMoHへと復帰。捨てたはずのコーデリアの名を再び名乗ると、瞬く間に組織内での権力を掌握する。彼女は、当時合議制をとっていたMoHに一大改革を行い、長姉ゴネリルを排斥すると、かつての彼女の母親を彷彿とさせる独裁的な指導者の地位に就いたのである。

彼女は自身が死にいたるまで、尋常ならざる執念を持って組織の拡大に執着しつづけ、現在のシリウス・エグゼクティヴスへと繋がっていく。また、幾人もの子をもうけ、どの子にも自ら徹底的な指導者としての教育を為したが、特定の伴侶を持つことはついになかったという。

人物像

利に聡く、強引で抜け目のない性格でありつつも、どこか憎めないユーモアを持ち合わせている。男性社会であったミグラントのなかで対等以上に渡り歩いていた点から見ても、彼女の優秀さがうかがえる。また、当初はリーダーとして未熟なフランシスとは折り合いが悪かったものの、戦いを通じて互いに信頼を寄せる盟友となり、数年間行動を共にしている。

Special Publication

特別資料

コーデリア・ストラトフォードのインタビュー記録

シリウス黎明期の女傑としてその名を残す、コーデリア・ストラトフォード女史の貴重なインタビュー記録が発見されました。

この記録がどういった経緯で行われたインタビューであり、またいつごろのものなのかは、明確な情報がありませんが、彼女の晩年期のものであると推測されています。

歴史を紐解く極めて貴重な資料を、初公開いたします。

VoW 主筆　J・ジェスター

——MoHに復権されて数十年が過ぎましたが、今までどのような苦労がありましたか？

そうねえ、まあ色々ありましたけど、今はこういうインタビューとかやらないといけないのがいちばん面倒ですかね（笑）。

好きじゃないんですよ。昔の事とか、自分の事とか。そういうのを話すのは。

——復権後はだいぶ波乱があったようですが……。

だいたいは最初の5年ぐらいです。先代である母の遺したやり方は合議的なものでしたが、それを変えたいと思っていたので、そりゃあ反発する人間は出てきますよ。それでなくても一度出ていった人間なので、どっちみち反発は避けられないと思ってましたから。どうせ嫌われるんだったら思い切りやってやろうかなと。

——お姉さまであるゴネリルさんのその後は？

姉は先日亡くなりましたね。身内のことだし、語るようなことは何もないです。円満に引退して、その後はそれなりに余生を送ったと聞いています。もうずっと会っていませんでしたが。

——お姉さまのこと、嫌っていたのですか？

どうとでも解釈していただいて結構。

——MoHに復権された理由、巨大建造物の旅の成果について、コーデリアさんは黙秘を貫いていると聞きます。その理由、今こそ教えていただけないでしょうか？

巨大建造物って、それはただの噂話でしょ？　そんなとこ、行ってませんよ（笑）。好きなようにフラフラしてただけで。まったく、誰がそんなこと言い出したんですかね。

——では、どうして急進的に組織の拡大を？

その必要があるからです。それ以上でも、以下でもなく。でもまだまだです。自分なりに必死でやってきたつもりですが、私の描いている組織の姿は、私の生きているうちには到底実現できないでしょう。だから私には後継者が必要なんです。私の意志を受け継いでくれる人間が。

——あなたが今注目している人物は？

重要だと考えている方々は沢山います。組織はこれからも拡大していかなければならないので、そのパートナーとなってくれる方たち。私やMoHを敵視している方がいることも承知していますが、あらゆる手立てを講じて解決するべきだと考えています。また後継者である人間について、私は私の子供たちに、自分の哲学を徹底的に教え込んだつもりです。

もちろん私の死後の対応については、組織内での適正な手続きに基づいて、円満に行う想定ですが、現在の地位から言っても、あの子たちの誰かになるでしょう。であるなら、現路線は継承され、より強化されていくはずです。そうでなくてはならないのです。そのために、あの子たちを産んで、育ててきたのですから。

——失礼ながら、ご結婚はされなかったのですか？

多くの優秀な方にはお会いしましたけど、仕事上以外ではパートナーは特に要りませんでしたから。後継者は必要でしたが。

——恋とかはなかったのですか……？

何が聞きたいのかしらね。次の質問は？

——MoHは、今後どうなっていくと思われますか？

揺るぎない規模の組織を作り上げる必要がある。私はそう思っているし、この世界を生き延びるために、必要なことだと確信しています。立ち止まってる暇はないんです。更なる組織拡大と強化が不可欠で、そのための行動をつねに行っている。行い続けていく。それがこの組織の在るべき姿です。それから、どこかで組織の名前を変えようと思っています。より強く、生まれ変わるために。誰からも見える、道標となるような名前。例え今は遠く離れていても。私が、いなくなっても。

——かつて人々は争いを繰り返していましが、今は着々と復興しつつあります。今後も世界はまとまっていくと思いますか？

そのために私がいる。そう自負しています。おかしいかしら？
でも本当に大変なのは、おそらくその後ですよ。

——あなたの盟友フランシス・バッティ・カーチスさんはサンドリヨンの長となり、海を渡ったと聞きます。その後の動向はご存知でしょうか？

いいえ。もう何十年も会ってませんね。そんな噂があるのも、いま初めて知りました。

——カーチスさんはどのような方でしたか？

不器用で、可愛い子でした。

——今、カーチスさんに一言告げるとしたら？

元気でと。

——今まででもっとも思い出に残っているエピソードを教えてください。

思い出を話すのは、好きじゃないんですよ。……まあでも、ミグラントだったころがいちばん楽しかったのは確かかもしれないですね。遠い昔のことですよ。

——ミグラント時代はロザリィと名乗っていたようですが、なぜその名にしたのですか？

よく調べてきましたね。そうね、なんだったかしらね。ずっと昔好きな人がいて、その人が花が好きだったから。……ってことにすれば、満足？（笑）

——最後に、あなたは人間の可能性をどう考えますか？

どういう意味？　人間がどうとかなんか、私にはわかりません。私は私のやれることを、やりたいようにやるだけです。私が、好きなように死ぬために。

PROFILE 002 グロスター・ストラトフォード

性別	男性
年齢	35歳
役職	統合司令部司令官

一介のACパイロットとしてキャリアをスタートさせたグロスターは、ほどなくその才能を開花させ、瞬く間にシリウス内部で一目おかれる存在へと成長していく。指揮官となった彼は、多くの重要な作戦を勝利へと導き、シリウス勢力をほかの2勢力と対等の存在にまで回復させたことで、現在ではシリウスの英雄的存在となっている。

ストラトフォード一族はコーデリア・ストラトフォードをはじめ、多くの異才の持ち主を輩出しているが、彼もそれらの人物に劣ることのない傑物のひとりである。

PROFILE 003 カール・オブライエン

性別	男性
年齢	38歳
役職	第101部隊指揮官

シリウスきっての頭脳派と呼ばれる男であり、現シリウス司令官であるグロスター・ストラトフォードとは、幾多の激戦を共に戦い抜いた盟友でもある。攻めのグロスターと守りのカール、このふたりの天才が今日のシリウスの礎を築いたといっても過言ではない。

『裏切り者は、裏切り者によって焼かれる』という風変わりな言葉が、彼の家に伝わる家訓である。かつて存在したシティの警備部隊長であったポール・オブライエンが、企業の主任に意図的な誤射で殺害されたことと関係しているのかもしれない。

PROFILE 004 アーロン・フォレスタル

性別	男性
年齢	33歳
役職	第1方面隊隊長

幼少のころから神童と呼ばれていたアーロンは、入隊直後からACを巧みに乗りこなし、すぐに頭角を現し始める。周囲を見下し、自信過剰になっていたアーロンであったが、自分と同世代であるグロスターやカールとの出会いが彼を大きく変えた。努力では決して越えられぬ圧倒的な才能を知ったアーロンは己を殺し、その能力を組織のために活用する術を模索していく。その結果、彼の軍略はほかの追随を許さぬほどに高められ、現在の彼は、シリウスきっての智将と呼ばれるまでに成長している。

PROFILE 005 マイケル・モーガン

性別	男性
年齢	34歳
役職	第2方面隊隊長

貧民層に生まれ、つねに成り上がることを夢見ていたモーガンにとって、一介のパイロットから現在の地位にまで上り詰めたグロスターはヒーローそのものであり、目標でもあった。「熱血漢」とも称せるほど直情的な性格が時に問題を引き起こすものの、生まれ持った求心力は確かなもので、若い世代たちからの信頼は非常に厚い。シリウスの次世代を担うエリートのひとりである。

PROFILE 006 ライアン・ジョーンズ

性別	男性
年齢	52歳
役職	第3方面隊隊長

人生の大半を戦いに捧げ、戦場で死ぬことを望んでいる。かつてシリウスが不利な状況に追い込まれたことに責任を感じており、現行体制での巻き返しに並々ならぬ執念を燃やしている。やや考え方が古く、奇襲めいた戦法を卑怯と嫌う。しかし、勢力が拮抗している状態でのぶつかり合いや、乱戦時における彼の指揮能力はシリウス随一であると、誰しもが口を揃える。

PROFILE 007 ダニエル・ノア

性別	男性
年齢	42歳
役職	第4方面隊隊長

軍人とは思えないほどに身体の線が細い優男で、AC搭乗はおろか、銃火器すらめったに触らない変わり者として有名。戦いをゲーム感覚で楽しんでおり、部下のことも軍略の駒程度にしか考えていない。自分の知性に絶対的な自信を持っており、他人を見下している感があるが、想定外の自体が起きるとパニックを起こしやすい。そのため上層部からは、論理に外れた事象に対する適応力に不安ありと評価されている。

PROFILE 008 レイラ・ウィルソン

性別	女性
年齢	38歳
役職	第5方面隊隊長

シリウスにはめずらしい女性指揮官として辣腕をふるうが、彼女の特筆すべき才能は、その人心掌握術にある。部下はもとより指揮官にいたるまで、彼女と会話した者の多くは彼女に心酔してしまうという。もっともレイラ自身は、自分に利益をもたらす人間にしか興味はなく、誰彼かまわず愛想を振りまいているわけではないようである。

PROFILE 009 シェルドン・テイラー

性別	男性
年齢	26歳
役職	第6方面隊隊長

その卓越した戦術的思考が上層部に認められ、異例の抜擢を受けて方面隊長を任ぜられたシリウス期待の新星。酒と仲間を心から愛する彼の周囲には、つねに笑顔が絶えないといわれる。それを不謹慎であると一部からは煙たがられているものの、当人はまったく気にした様子がなく、マイペースを貫く。

PROFILE 010 ジーン・タップス

性別	男性
年齢	62歳
役職	第7方面隊隊長

先々代司令官の時代から戦い続けるシリウス最古参の部隊長。シリウスの生き字引とも呼ばれる彼の最大の武器は経験である。ほかの方面隊長と比較しても、彼に突出した才能はない。しかし、10代のころから戦場を駆け抜けてきた彼の経験は何者にも勝り、それゆえに安定した戦いを見せる。

ロザリィの人間関係

コーデリアがロザリィとして活動していたころ、特に関係の深かった人物がふたり存在している。ひとりはのちにレジスタンスの参謀となるレオン・ダンテスで、彼は当初シティでも武闘派と知られていたミグラントグループのエースだった。しかしシティにおける抗争の際にジャック・バッティに2度に渡って破れた際、重傷を負う。その彼を救ったのが、ロザリィだった。それは見返りを求めたのか、ただの気まぐれだったのかはわからないが、その後も関係が続き、レジスタンスに協力することになったのも彼との繋がりがあったからである。その後、ダンテスが第二次反抗作戦で死亡した際、ロザリィはめずらしく取り乱しており、ダンテスとは強い仲間意識が芽生えていたと思われる。

もうひとりは、彼女と共にミグラント稼業を行っていたRDである。RDは危険を察知することに長けた、特異な能力を持つ人物で、ロザリィがそれに目をつけてパートナーとしている。しかしRDの極端に臆病な性格からロザリィが苛立ちを覚えることも多く、結局子分のような扱いになっていた。その後、RDは企業の勧誘によりロザリィたちを裏切り、ACを操縦して"黒い鳥"に挑戦する。狂気に堕ちていくRDの姿にロザリィは痛みを覚え、自分が原因だとなげく一面もあった。ふだんからおおらかに見えたロザリィだったが、繊細な心も持ち合わせていたことがわかる。


▲RDはジャックのACを改修した「ヴェンジェンス」に搭乗していた。



創設者：セサル・ヴェニデ
支配者：カルロス・ヴェニデ
設立地：MID-CONTINENT
活動理念：力ある者の支配

ヴェニデ

VENIDE

独裁的な指導者のもとで復興をとげ、周辺の生存可能地域を強引に吸収する形で勢力を確立した組織。階級制にもとづく封建的な社会体制を敷いており、また三大勢力のなかでもっとも戦闘的な性格を持つ。同等の規模を誇るシリウスとの接触はその後大規模な紛争が起きる契機となり、両者の間に激しい対立を生んだ。

ヴェニデの目指す世界、それは力ある者の世界である。タワーはそれを実現するための武器であり、選ばれた民であるヴェニデに与えられたものであると、彼らは公言してはばからない。そしてそれを現実にすることは、彼らにとって願望ではなく、果たすべき使命なのである。



▲ヴェニデのACのアセンブルには火力や装甲が特に重視される。

経歴

ヴェニデはセサル・ヴェニデという人物によって、MID-CONTINENTに誕生した組織である。同組織はNORTH FRONTIERのシティが誕生したころと同時期に設立され、規模自体もシティと同等であった。しかし、セサルがタワー探索の旅から帰還したことで、ヴェニデは大きな変革を遂げる。タワーで起きたできごとから人類の復興を決意したセサルは、さらなる勢力拡大を目指すようになったのだ。その手法は政治的な駆け引きによらず、直接的な暴力を頼みとするもので、戦力の劣る組織は屈服するほかなかった。

ヴェニデは、「弱者は淘汰され、強者だけがこの世界に生き残る資格がある」という理念を掲げ、強大な武力と意思によって支配地域を広げていき、やがてNORTH FRONTIERから進出してきたシリウスと相まみえる。ふたつの勢力は激しい対立を繰り返し、大規模な抗争へと発展。一時期はヴェニデがシリウスに対し優勢に立つも、FAR EASTから進出してきたEGFに対抗するため、ヴェニデは戦力を分散させることとなった。結果、態勢を立て直したシリウスを含めた三つ巴の状況が、現在にいたるまで続いている。

なお、代々組織を支配するトップはヴェニデの名がつけられているが、これはヴェニデ一族が継いでいるのではなく、支配者となった者にヴェニデの名が与えられるのである。「力が何よりも優先する」というヴェニデの思想は、その首魁を継ぐ者にとっても例外ではなく、個人の力によって受け継がれ続けているのだ。



▲シリウスとは数十年間戦い続けている因縁の関係。



▲タワー付近に作られたヴェニデの基地の様子。紅い垂れ幕と空を覆う雲が、ものものしい雰囲気をただよわせる。

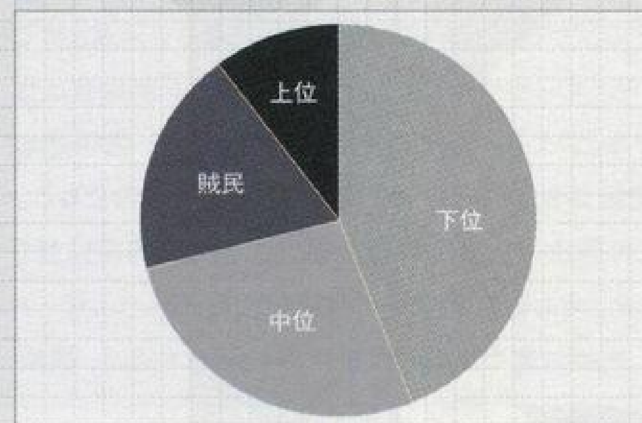
社会体制

ヴェニデは独裁者カルロス・ヴェニデを頂点に、階級制にもとづく封建的な社会体制を敷いている。おもに指揮官クラスの人間は上位階級、軍事関係者は中位階級、戦闘に参加しない一般市民などは下位階級に位置しており、さらにその下には、能力に劣るとみなされた者たちが賤民として扱われている。この階級制は、徹底した実力主義にもとづいており、例え名家の血縁として生まれても、そのことだけで地位が約束されているわけではない。

そのため、実力が評価されればどのような生まれの者であろうと、高い地位に就くことが可能であるが、その逆もまた歴然とした事実として成立しており、ヴェニデという社会にとって劣等とみなされた者は、瞬く間に社会の最底辺へと突き落とされる。

しかし、例え実力次第で生まれは無意味であろうとも、もともと上位階層の生まれ、実力を持って地位を維持している者のなかには、下層から成り上がった者に対する差別的な態度を隠さない者も少なくない。

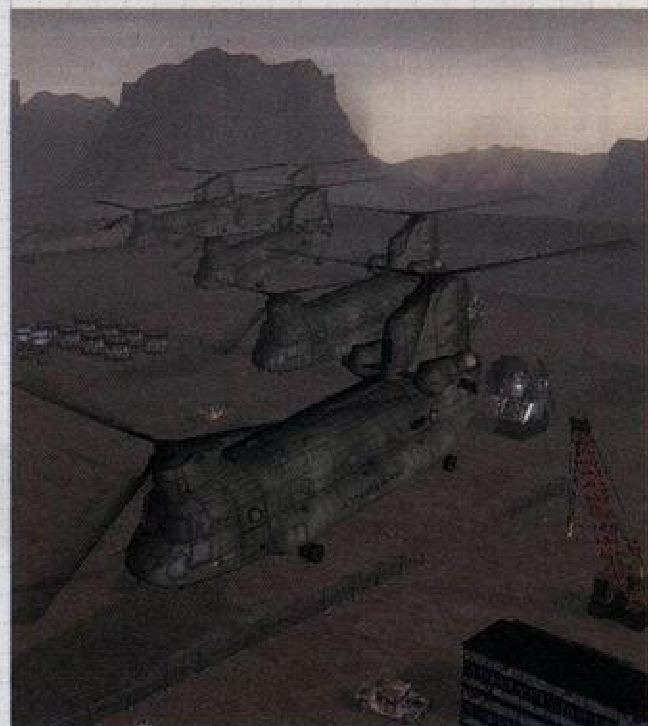
■ヴェニデの階級比率

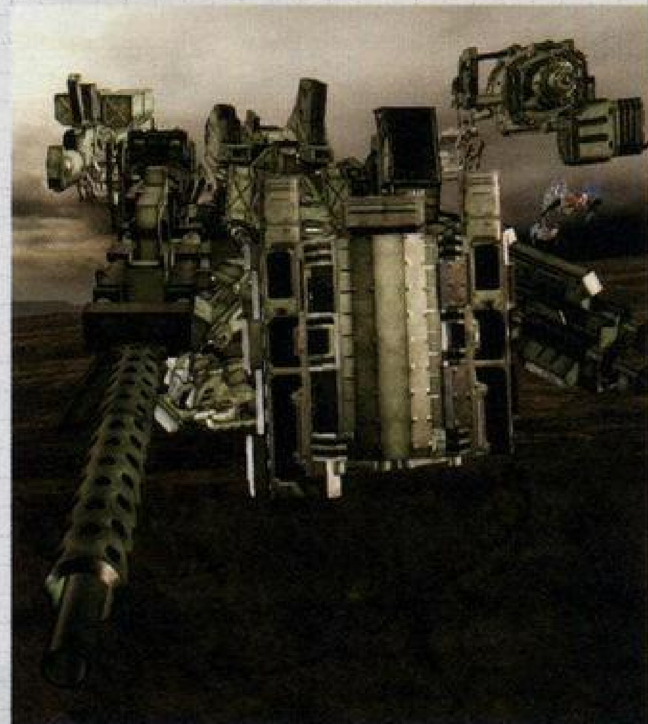


組織構成

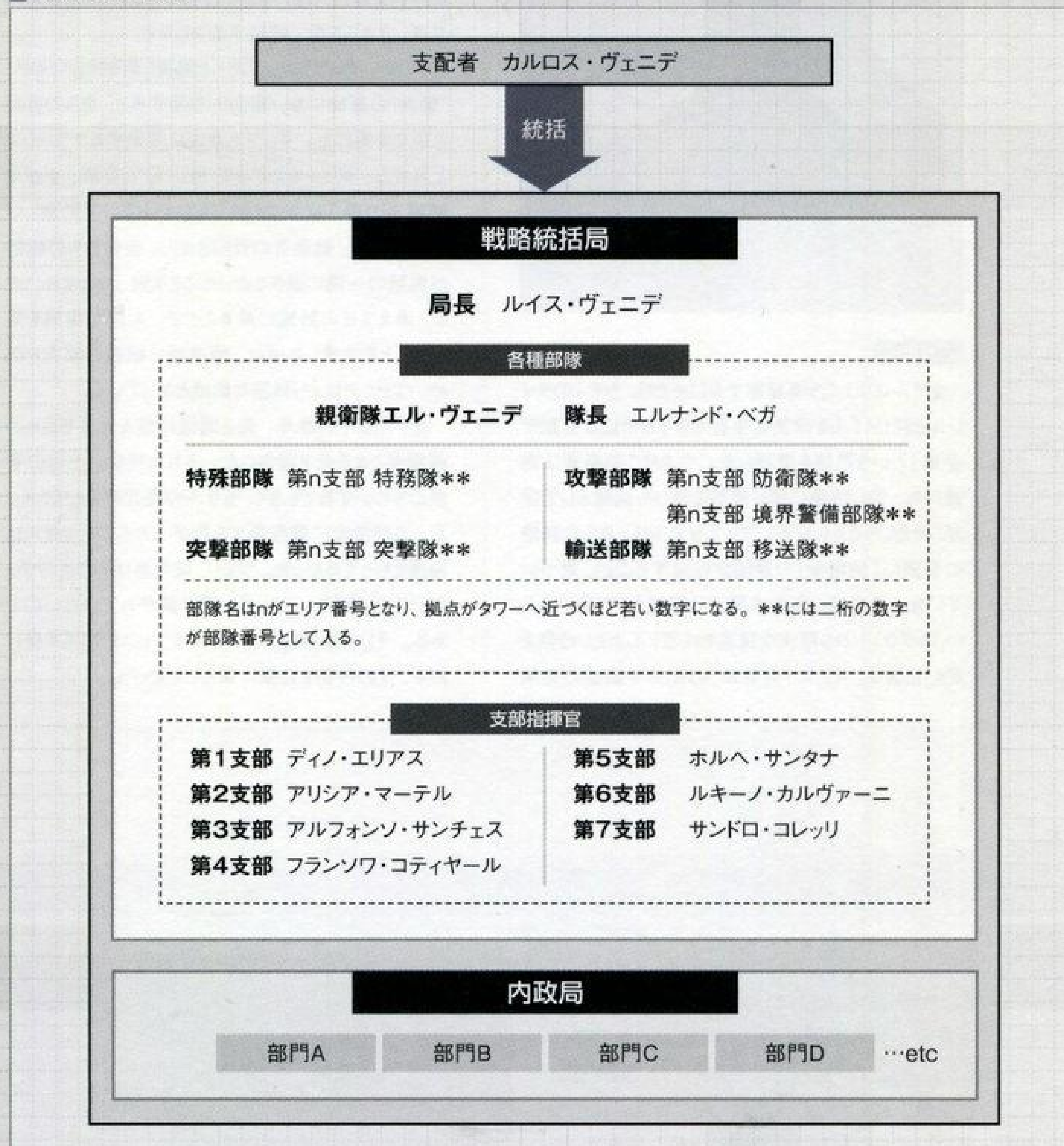
組織の業務は軍事部門と、それ以外を担当する内政局とに明確に大別されており、両者の地位は独裁者カルロスのもとで対等である。重要な物ごとの決定権はカルロスが握っており、その採決が得られさえすれば、あらゆる事項は迅速に進められる。しかし、軍事部門はほかの権力機構から独立しているため、水面下ではしばしば両者間の対立が見られる。

軍事部門の中枢は「戦略統括局」という機関で、カルロスの実子であるルイスが管轄しているが、無論その地位はカルロスの血縁を理由とするものではなく、本人の実力で勝ちとったものだ。また、戦略統括局には直属の部隊として親衛隊エル・ヴェニデが配備されている。エル・ヴェニデは少数精鋭のエリート部隊であり、ヴェニデのなかでも群を抜いた強さを持つ。


▲輸送ヘリと、それを護衛する第16支部防衛隊53。


▲ヴェニデへ武力抵抗を続けるエスパーダという組織もいた。

■組織・部隊構成



■戦闘部隊のエンブレム



主要人物

ヴェニデという組織自体は、もともとセサル・ヴェニデの父が結成したものだが、中心となって発展させていったのはセサルである。つまり実質的な創始者はセサルといえる。「力こそ全て」という理念や、強権的な支配体制は、全てセサルが作り上げたものである。この理念に忠実で有能な者が代々トップの座に就くため、今も昔もヴェニデの信条は変わっていない。

組織は実力主義と強者生存の理念を掲げ、厳格な規律を敷いているため、卓越した戦闘・指揮能力を持つ者や、ヴェニデへの絶対的な忠誠を誓う者が多い。 特に親衛隊エル・ヴェニデの隊長エルナンド・ベガは非常に冷徹無比な性格として知られる、ヴェニデの理念を体現したような存在だ。なかには、人間的に指揮官として似つかわしくない者もいるが、ヴェニデという組織において相応の役目を負っている以上、その実力は確かなのである。


▲セサルは"黒い鳥"と肩を並べる実力を持っていた。

PROFILE 011

セサル・ヴェニデ

性別	男性
役職	ヴェニデ創設者





経歴

セサルはヴェニデを統率するにあたり、シティのタイレルと同じく「人を確実に生存させるためには支配が必要」という思想を重視した。つまりこの両者は奇遇にも、同じ時期に同じ思想を持った組織として発足したということになる。そしてセサルは、自らの組織の背景に「何者か」の意図が存在することに気づいていた。その後、別の大陸から偶然たどり着いたというミグラントから巨大な建造物を目にしたという話を聞いた彼は、そこに「何者か」の正体や過去の文明の遺産があると察し、遺産を手に入れるための計画を始める。自分たちが生きるために必要なものがあるとも考えたからだ。

そうして幾度かSOUTH FRONTIERに部隊を送り、汚染が一時的に消える間隔を調査すると、自らも部隊を引き連れ大陸へ出向く。もし目的が同じ者がいれば、それらを全て排除するつもりで。

その際、彼はフランシスたちと遭遇し襲撃をかけるが、"傭兵"の反撃にあい実力に感服すると、自らの目的と意志を告げた。そしてセサルに反発するフランシスと対立し、タワーをめぐって"黒い鳥"と交戦、やがて観察者の介入により共闘するにいたる。その激しい戦いのなか、観察者の目的を知り、自分たちの組織が実験の一環に過ぎなかったことを知ったセサル。だが、あえてその計画に乗ることで、人類の復興を果たすことを決意した彼は、帰還後に組織の拡充を始め、ヴェニデはより強固な組織となっていく。

セサルはその晩年、死を間近に控えた身で自らの後継者となる者を指名した。それは複数いた彼の子供たちのいずれでもなく、セサルの側近のひとりであった。この決定に猛反発する我が子たちに、セサルは粛清をもってあたった。つまり、彼の血はその後のヴェニデの指導者に、いっさい受け継がれていないのである。そして後継者となった男はヴェニデの名を受け継ぎ、その役割を完璧に果たしたという。

なおセサルは死ぬ間際において、いつかヴェニデを脅かす者があるとすれば、それは黒い鳥の姿をした者であるだろうという言葉を遺している。

人物像

セサルは"傭兵"と同等のAC操縦技術と、ヴェニデを発展させた政治力を持ちあわせた、「化物」と呼ぶべき人物である。セサルは父からACの操縦技術を叩き込まれて育っていった。やがて彼は「力がある者こそが生き残る」という揺るぎない信念を持つに至り、残酷なパイロットへと成長していく。なお、弱者には容赦がない反面、強者であれば例え敵であろうとその者を気に入り、丁重な態度で讃える。



ヴェニデとシティの関係

ヴェニデとシティには、いくつもの類似する状況が見られるが、最大の共通点は、共に独裁を是とする強固な支配体制が敷かれていることである。そこではあらゆる反抗的思想が監視され、統制され、弾圧されていた。無論ヴェニデにおいても、反抗勢力による幾度もの動乱は発生したが、それらは完全に鎮圧され、むしろセサルの支配体制を強固なものとしていった。生き抜けるだけの最低限の人間をなんとしてでも生かすという、セサルの冷徹かつ極めて現実的な方針は、多大なる犠牲のもとにやがて功を奏し始め、汚染の減退の始まりと共に、ヴェニデはその力を周辺へと拡大し始めていく。

セサルは徹底的な独裁者として生き、多くの人々を見殺しにした殺人者である。しかし彼の存在がなければ、今日のヴェニデの繁栄がなかったこともまた事実であろう。シティには秩序を破壊する異分子"黒い鳥"が現れたことで、実験は失敗したと観察者に見なされ、壊滅させられた。だが、ヴェニデは反抗勢力のなかにそういった者が現れることはなく、結果、「支配による統率」という実験において、ある程度成功を収めたといえる。しかし、"黒い鳥"の脅威はまだ去っているともいえない。セサルが遺した言葉、ヴェニデを脅かす日はそう遠くない可能性もあるのだ。






▲観察者は複数の「実験」を行っていた。それはもしかするとシティとヴェニデだけにとどまらなかったのかもしれない。

PROFILE 012
ルイス・ヴェニデ

性別	男性
年齢	42歳
役職	戦略統括局局長

ヴェニデを名実共に牛耳る独裁者、カルロス・ヴェニデの子息のひとりであり、勢力下の全軍を指揮する戦略統括局の局長。独裁者による強力なカリスマ性によって成立する同勢力は、その迅速な意思決定と行動、そして時に非情ともいえる冷徹さを武器に荒廃を生き延びてきたといえる。その誕生の瞬間から、エリートとなるべくして育てられたルイスは、父カルロスの思想を見事に受け継いでいる。そして同時に、血縁など微塵の価値すら見出さない厳格な独裁者の下で、自身の優れた能力を証明してみせた極めて有能な指導者でもある。

PROFILE 013
エルナンド・ベガ

性別	男性
年齢	45歳
役職	エル・ヴェニデ隊長

実力主義を標榜するヴェニデのなかでも、特に優秀な人物だけを選抜した親衛隊「エル・ヴェニデ」の隊長を務める。まるで機械のように正確に、冷徹に任務をまっとうする姿から「精密機械」の異名を持つ。

独裁者カルロス・ヴェニデに絶対的な忠誠を誓っており、敵と認識した相手に対してはいっさい容赦がない。勝利のためなら手段を選ばないその姿勢は、敵のみならず味方からも恐れられている。シリウスのグロスター・ストラトフォードとは、過去幾度となく対決を繰り返しており、お互いに宿敵と呼ぶ関係である。

PROFILE 014
ディノ・エリアス

性別	男性
年齢	39歳
役職	第1支部指揮官

ヴェニデ勢力下において、社会的な最上位階層に属する指揮官クラスの人間には、下層民に対する差別的な態度を隠さない者も少なくないが、ディノもその例にもれず、高いプライドをうかがわせる言動が多い。

また、テンションが高くなりやすく、優勢や劣勢になると感情に任せた言動も増える。傭兵などフリーランスの人間をまったく信用しておらず、使い捨ての駒のように扱うため、彼らからの評判はすこぶる悪い。とはいえ、ディノの作戦指揮能力自体は非常に高レベルであり、ヴェニデにおいてはその性格難は問題視されていない。

PROFILE 015
アリシア・マーテル

性別	女性
年齢	42歳
役職	第2支部指揮官

その類まれなる美貌から、かつて「ヴェニデの宝石」と称えられた。当時は外見のみに注目が集まり、マスコット扱いされたものの、部隊内でのアリシアの実力は群を抜いており、周囲の嬌声をわずか数カ月で黙らせるほどの成果を上げた。特に防衛戦における作戦立案能力の評価は高い。なお、ふだんは冷静ながら、興奮すると情緒が不安定になる欠点があるようだ。

その美しさは、いまなお多くの男性を虜にするが、安易に声をかける者は誰もいないようである。また、エルナンド・ベガに対し恋愛に似た感情を抱くほど心酔しているという噂もある。

PROFILE 016
アルフォンソ・サンチェス

性別	男性
年齢	46歳
役職	第3支部指揮官

いついかなるときも表情を崩さないことから、「鉄仮面」と呼ばれる古参幹部。ヴェニデに対し、尋常ではない忠誠心を持つことで知られており、その徹底ぶりはヴェニデ内部にあってさえ、常軌を逸していると揶揄されるほどである。真偽は不明であるが、かつて作戦遂行のために、血の繋がった弟を部隊ごと犠牲にする命令を平然と下したという逸話がある。アルフォンソの部隊には、彼同様ヴェニデに盲目的にしたがう兵士が数多く任官しており、その結束力の高さは全支部のなかでも随一とまでいわれる。

PROFILE 017
フランソワ・コティヤール

性別	女性
年齢	35歳
役職	第4支部指揮官

ヴェニデ上級将校の娘として生まれたフランソワは、幼少のころより軍人教育を受けてきたエリートであり、風貌や口調からも高貴さが漂っている。徹底した実力主義を実践するヴェニデにおいて、名家の生まれであること自体は何の意味も持たず、彼女が現在の地位を得たのは、紛れもなくその実力ゆえである。事実そのキャリアにおいて、いくつかの最年少記録を保持している才女だ。現在、戦略統括局の責任者の立場にあるルイス・ヴェニデと類似した経歴を持つことから、一部ではその地位を脅かす可能性すら指摘され始めている。

PROFILE 018
ホルヘ・サンタナ

性別	男性
年齢	32歳
役職	第5支部指揮官

厳格な規律を敷くヴェニデにおいてはめずらしく、自由奔放で我が道を進む無頼漢。本来であれば処刑されてもおかしくないほどの軍規違反を重ねている。それでも現在の地位にいるのは、ひとえに当人の能力の高さゆえである。ふだんの言動をもって周辺からは忠誠心の不足をとがめられることもあるが、彼のなかには紛うことなきヴェニデへの熱い想いが秘められている。

PROFILE 019
ルキーノ・カルヴァーニ

性別	男性
年齢	39歳
役職	第6支部指揮官

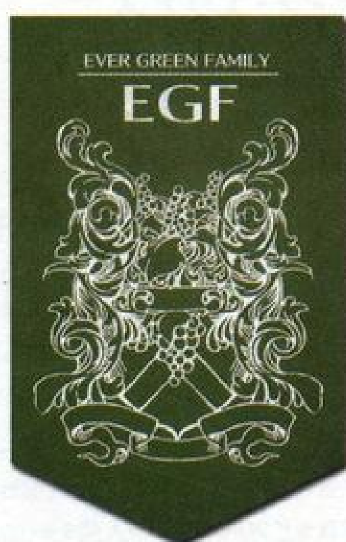
絶対的な力による支配を標榜するヴェニデの思想にもっとも心酔する男、それがルキーノである。指揮官の立場にありながら、現在もなお前線に出ることを好み、その戦いぶりは圧倒的な火力で敵に恐怖を植えつけ、完膚なきまでに叩きつぶす豪快さで知られている。一部からは考えなしの行動と批判されることもあるが、カルロス・ヴェニデからの信頼は厚いようで、反勢力の掃討を直々に任せられることも多い。

PROFILE 020
サンドロ・コレッリ

性別	男性
年齢	43歳
役職	第7支部指揮官

サンドロは元来ヴェニデには似つかわしくない、穏やかな人物であった。その心の根幹にあるものは今も変わらないが、ヴェニデの一員として感情を押し込めて生きている。それが、彼なりの処世術であった。そしてその性情とは異なり、生まれ持った指揮官としての才能によってサンドロは順調な出世をとげる。彼はどんなに残酷な作戦であっても平然とこなす、氷の男として知られるまでにいたった。それが幸か不幸かは、余人の知るところではない。また、ふだんは冷徹に見えるが感情のコントロールが苦手な側面もあり、言葉を荒らげることがしばしばある。

EGF



創設者：フランシス・バッティ・カーチス
代表者：長老会議
設立地：FAR EAST
活動理念：神の遺した宿命から人間の世界を取りもどす

EVER GREEN FAMILY

世界的に特に荒廃の激しかった地域から復興した組織で、三大勢力のなかではもっとも人口が少ない。一方で、荒廃下の環境には優れた適合能力を有しており、タワーをはじめとする旧時代の遺構を、積極的に調査している。

組織の特色としては、宗教団体に近い思想を持ちながらも優れた技術力を持つ、という二面性があることが挙げられる。そのためほかの勢力に遅れて発展したにも関わらず、その優れた科学技術によって、現在ではほぼ対等の力を持つにいたっている。かつて「サンドリヨン」と呼ばれた流浪の民が、復興の中核となったとされ、代表者は彼らの末裔であると伝えられている。

EGFの目的は、信仰の対象であるタワーを全て自らのものとし、そしてそれを破壊することで、神の遺した宿命から人間の世界、緑あふれる平穏な世界を取りもどすことにあるとされている。そのためなら、どのような戦いも辞さない覚悟を持つ。


▲自然を象徴するかのように、ACは緑のカラーリングをしている。

経歴

シティでの戦いの後、ロザリィたちと共にタワーへと旅立ったひとりの女性、フランシス・バッティ・カーチス。彼女こそが、後にEGFの祖となる人物である。彼女は、当時サンドリヨンと呼ばれ蔑まれた流浪の民たちを率い、遥か海を渡ってFAR EASTへと到達していた。

FAR EASTはほかの地域に比較しても汚染の深刻な地帯であり、彼女のその後の労苦は想像に難くない。かの地において、彼女はサンドリヨンの民をねばり強く統率し、彼らの持っていた「渡り」と呼ばれる技術によって、同地域に存在した新たなタワーへと到達したといわれている。そしてそこから得た知識と技術を用いて、サンドリヨンたちは自らの安住の地を見出したのだという。そうしてタワーから知識と技術を貪欲に吸収し、EGFを創設したのだ。

だが、その後の彼女の人生については、はっきりとわかっていない。EGF内では死の間際までサンドリヨンの民と共にあったとも、一定の拠点を確保したころ、ごくわずかな仲間と共に姿を消したとも伝えられている。だがそのことが逆にフランシスを神聖化させる要因となり、現在のEGFの信仰に影響したといってもいい。

やがてヴェニデとシリウスによる抗争が始まるが、当初、FAR EAST周辺は汚染により隔絶された状態にあったため、EGFは抗争に加わることはなかった。そして数年後、汚染が減退するにつれてFAR EASTと他地域にも交流が生まれたことで、EGFもタワーをめぐるヴェニデとシリウスとの抗争へと踏み込んでいく。


▲EGFで用いられている大型の戦闘ヘリ。



▲EGFの拠点基地。空中モニタや建造中の大型ロケットが、技術力の高さを思わせる。

信仰の実態

EGFの発足となったサンドリヨンは、グループの最年長者である長老の知識をもとに汚染地域を渡り歩いていたという経緯から、筆頭に位置する人物を敬い、したがう傾向がある。当時希望もなく生き延びていたサンドリヨンにとって、フランシスは救世主のような人物であり、彼女が各地のサンドリヨンをしたがわせるにつれて「教祖」として崇められていった。いつの日か地上を覆う汚染を消し去り、かつての緑あふれる世界を取りもどすという「教え」を受けたサンドリヨンたちは、その教義を信奉し、実現を目指す集団となっていく。

EGFの構成員はひとつの教義のもと統率されているものの、信仰の在り方には温度差がある。信仰心の厚い者は、EGFの教えを守ることこそ絶対だと考えているが、信仰心の薄い者は「教義の批判といったEGFの規則から外れた行動をとらなければよい」という程度にしか考えていないという。これは世代交代によって、次第に信仰心が薄くなっていった結果だと思われる。なかには、EGFの指導者たちを信仰心から崇めているというよりも、単純に容姿や能力といった部分に着目して支持している者もいるようだ。



▲偉人の肖像が描かれているエンブレムもある。

組織構成

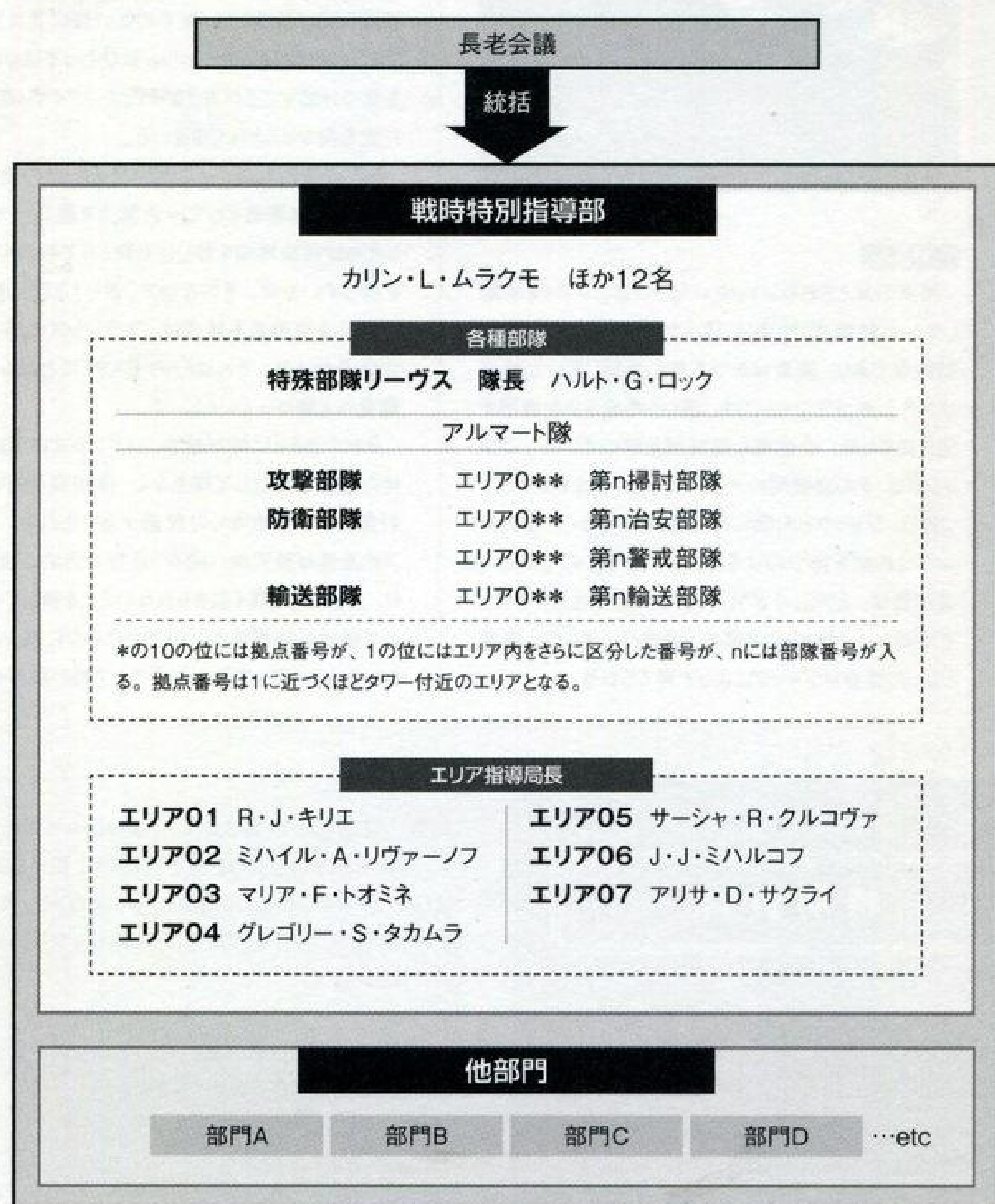
EGFの頂点に君臨する統治機構は、「長老会議」と呼ばれている。これはその名の通り、宗教的指導者たる数名の「長老」によって構成される集団であり、信仰を組織の中核に置くEGFの特性を如実に表わしたものといえるだろう。

EGFは対シリウス、ヴェニデとの全面闘争におよんだ現状に即して組織を大幅に改編しており、その目玉ともいえるのが、「戦時特別指導部」の設立である。これは長老会議の信任を受けた有力者13名からなる、いわば大本営的な存在であり、勢力の総力を結集して現在の難局を乗り切るための総司令部の役割を果たすことが期待されている。特別指導部を構成する13名は、いずれも相応の指導力と見識を備えた人材として、EGF内から選抜を受けたメンバーであるが、なかでも最年少であるカリン・L・ムラクモは、EGF内で絶大な支持を受けており、一際その存在感を放っている。また、指導部直属の部隊である、特殊部隊リーヴスやアルマート隊にも優秀な人材が揃う。



▲一般兵器を用いて出撃するアルマート隊。

■ 組織・部隊構成



EGFのもうひとつの顔

EGFには隠された秘密がある。それは教義に反する者の説得と、それが不可能であれば暗殺さえ行う、裏の組織の存在だ。これは指導部さえもいっさい関知していない超極秘裏の暗部であり、その行動も独断専行によるものである。

暗部はEGFの勢力拡大において敵対する者に、最初は平和的話し合いによる説得を試みるが、それに応じない場合は水面下で行動を起こす。裏金、拉致監禁、暴行、時には殺人までと、手段を選ばず対象者の取り込みを図り、誰の目に留まることなく任務をこなす。そのため、一般構成員たちにはあたかも平和的説得を行っているようにしか見えないのだ。もし指導部がこの事実を知れば、暗部の粛清が始まることは間違いないだろう。

■ 戦闘部隊のエンブレム



主要人物

EGFの創設者であるフランシス・バッティ・カーチスは、その経歴から今や神格化された存在である。その関係からか、代々女性が指導者の地位に着くことが多く、戦時特別指導部のカリン・L・ムラクモはその筆頭だ。彼女は若干24歳ながらEGFの聖女としてまつられているほどの存在である。

また、各拠点指揮官も女性が半数以上を占めるという特徴を持つ。彼女たちは、圧倒的な美貌で人気を集めるR・J・キリエをはじめとして穏やかな雰囲気を持つが、マリア・F・トオミネのように苛烈な面を持つ者も少なくない。また、グレゴリー・S・タカムラやJ・J・ミハルコフのように不穏な噂のある指揮官も存在するなど、影の強い部分があることもうかがわせる。ちなみに、指揮官の平均年齢が三大勢力のなかでもっとも高い。これは能力だけでなく、信仰を重んじる人物こそ指導する立場にあるべきという、EGFの体質を表している。



▲フランシスはシティが崩壊する際、できる限りの市民を救っている。

PROFILE 021

フランシス・バッティ・カーチス

性別 女性

役職 EGF創設者



経歴

彼女の父とされるジャック・バッティは、シティを支配していた独裁者"代表"に抗ったレジスタンス組織の創設者であり、両者はかつて共に活動していた時期がある。かつてジャックは、激しく汚染された世界を生き抜くため、小規模な盗賊団を率いていた。フランシスは、その盗賊団の一員の子として生まれたのだ。つまり、ジャックとの間には血縁関係はなく、彼女がふたつの姓を持つのはそのためである。のちにこの盗賊団は、ミグラントどうしの抗争に巻き込まれることで壊滅し、フランシスは実の父を失う。そして、孤児となった彼女はジャックによって育てられる。

シティでの激しい戦いを生き延びたフランシスは、協力者であったミグラント、ロザリィらと共にシティから脱出するが、その後MoHと接触。その依頼によって当時存在すら疑わしかった「タワー」探索へと旅立った。フランシスはその旅で出会い、いずれ脅威になるであろうと予感したヴェニデとアイザックに対抗することを決意。旅を先導したストークと共に、新天地を目指し再び旅立つ。果てのない旅に見えたが、彼女には確信があった。タワーはひとつではない。それを見つけ出すことができなければ、アイザックという男に立ち向かうことはできないと。

その後の彼女は、はるかFAR EASTの地で、サンドリヨンの指導者として一大勢力を設立。サンドリヨンたちは汚染地域を移り住む民として独自のノウハウを持っていたが、そのなかで「渡り」と呼ばれる汚染の変化を見極める技術は、フランシスの指示のもとに体系化され、それはFAR EASTにおけるタワーの発見へと繋がっていく。

それからさらに時が経ち、フランシスはEGFと名づけた組織を確立して間もなく、突如姿を消す。その行動には、彼女なりの思惑があったのだ。フランシスの身体は新天地へ向かう過程で汚染に蝕まれており、自分はもう長く生きられないことを察していた。そこで彼女は指導者としてEGFのみなに弱った姿を見られぬよう、そして姿を消すことで語り継がれるよう、姿をくらましたのである。その真意はEGFに知られることはなく、彼女の望んだ通りに皆の心に「神」として生きていった。

人物像

シティでの経験から「強者を生かし、弱者を殺す」という考え方を嫌悪しており、そういった相手には真っ向から強気な態度をとっていたフランシス。しかし、以前は比較的大人しい、いたってふつうの娘であった。そのため第二次反抗作戦でリーダーになった直後は、リーダーとして適性があるとはいえなかったのだが、"黒い鳥"やロザリィとの出会いが彼女に影響を与え、時には冷酷とも思われる判断も下す指導者へと変わっていく。無論その冷酷さも、仲間への信頼を寄せているからこそであった。根本的には戦いを嫌い、"黒い鳥"の力は恐ろしいと感じていたが、それに向き合い自分がなすべきことをするため、共に歩もうと決意している。ちなみに、コーデリアからは「不器用な子」という評価も受けていた。

Special Publication

特別資料

これは近年になって発見された、
ある人物の手記です。
その人物とは、EGF創設に深くかかわったとされる、
ある伝説的な女性であると推測されます。
EGF創設の過程で、消息を絶ったとされる彼女は、
いまもEGFの精神的支柱となっています。
手記の内容は断片的であり、
その背景は判然としませんが、
彼女の遺言とも解釈できるものです。
もしもこれが本当に彼女の遺したものであり、
真実を記した記述であるのなら、
歴史を紐解く貴重ないち資料となりうるものと考え、
ここに公開することにします。

VoW 主筆　J・ジェスター

何故、これを残そうと思ったのか、書き始めた今になっても、理由はよくわからない。今更になって、誰かに聞いて欲しかったのか。そんな時間など、私にはもうないのに。時間がない。だからこそ、こんなことを残しておこうと思ったのだろうか。

あの塔であった出来事のあと、私たちは決断を下した。無謀な挑戦でしかない。いまでもそう思う。

「なんとかなるわよ」

そう言って、あの人は無理に笑っていた。いつも、そういう人だった。それ以来、彼女には会っていない。でも、その何気ない言葉が、私をここまで連れてきた。だからきっと、これでよかったのだ。そうも思う。

あれから、何年が経ったのだろう。私に残されている時間は、どれぐらいあるのだろう。海を越え、この地に辿りついたとき、私は不思議な確信を持っていた。ここに、あの塔があるのだと。

汚染は、私の身体を確実に蝕んでいる。願わくば、娘の姿をもう少し見ていたい。だがそれももう、叶わない。まだ、やらなければならないことがある。組織は出来上がり、形になりつつあるが、まだ脆いものだ。

姿を消したあの男は、私が見たことのない絶望のなかにいた。破滅こそが、自分の望みだと言った。あの狂気と執念に勝るものを、私は作り上げなければならない。

私は死ぬ。だが私は、皆の精神のなかに生き続け、その時がくるまで、彼らを支えなければならない。弱い姿を見せてはならない。だから姿を消すことにしよう。

そうすれば、私の存在は曖昧になり、語り継がれていくだろう。そう仕向けなければならない。

馬鹿げた計画だ。だが、やらなければならない。それが私たちの約束だから。

たぶん、私は間違っているのだろう。人は過ちを犯す。この世界がその何よりの証拠だ。それでも私は、生きることも死ぬことも、決められたくはない。誰にも。何にも。

娘には、ひとつ物語を残していこう。結末のない物語。何が善で、何が悪なのか、本当のことなど私にはわからないからだ。

定められた運命によって安寧を生きることと、自らの選択によって茨の道に死ぬこと。あの子は、どちらを選ぶのだろう。

だが、それを決めるのは、自分自身であってほしい。それだけが、私の望みだ。

PROFILE 022 カリン・L・ムラクモ

性別	女性
年齢	24歳
役職	戦時特別指導部

戦時特別指導部は、EGFの中核メンバーから選抜された13名で構成されており、カリンはそのなかで最年少である。EGFの司祭の娘として生まれたカリンは、幼少期から才媛として知られ、そのはかなげな容姿から幼くしてEGFの聖女と呼ばれており、次期長老としての期待を一身に集めている存在である。同時に科学者としての才能を見出され、若くして現在の地位を与えられた。その事実は、EGFという集団の持つ二面性を象徴しているともいえる。

PROFILE 023 ハルト・G・ロック

性別	男性
年齢	41歳
役職	特殊部隊リーヴス隊長

ハルトは元来EGFの生まれであったが、優れた戦闘技術が原因で部隊長にうとまれ、一時は傭兵として活動していた。その彼の能力を見出したのは、当時EGF戦時特別指導部の長、エイジ・T・ムラクモである。エイジの強引ともいえる推挙によって、ハルトはEGFへの帰還を果たし、その期待に応えて彼はその才をいかんなく発揮する。そしてエイジの没後、その娘カリンが指導部入りを果たす。ハルトの戦いは、ひとつにはEGFの教義の実現のため、そしてもうひとつは恩義あるエイジの娘カリンのためである。

PROFILE 024 R・J・キリエ

性別	女性
年齢	32歳
役職	エリア01指導局長

優れた才覚に加え、自らの感情をコントロールする術に長けており、つねに微笑を浮かべている。戦闘指揮においては極めて明晰な頭脳と判断力を持ち合わせているが、それ以上にその魅力的な容姿によって、EGF勢力下の一般兵から熱狂的な支持を集める。一部には信者とも言うべき支持者もおり、あたかも女神のような扱いを受けているのだ。EGFの教義の正当性を純粋に信奉しており、自らが戦意高揚のためのプロパガンダ的存在として利用されていることには、あまり自覚がないようである。

PROFILE 025 ミハイル・A・リヴァーノフ

性別	男性
年齢	68歳
役職	エリア02指導局長

現役最年長の指導局長であり、EGFの戦いの歴史をもっともよく知る男。カリンのことを親身に思って守ろうとする、さながら執事のような風格である。また、物腰は柔らかだが、EGFの規律を破るものには容赦がない。そのキャリアは前線でのパイロットからスタートしており、かつては自らACに搭乗して戦場におもむいていた。そのためかつねに現場の兵士たちの実情に配慮した作戦遂行をとることから、父親のような存在として慕われつづけている。

PROFILE 026 マリア・F・トオミネ

性別	女性
年齢	43歳
役職	エリア03指導局長

ほかのEGF女性幹部同様、その穏やかな微笑は見る者全てに安らぎを与える。しかし、マリアがほかと異なるのは、その2面性である。危機的状況におちいることで表に出てくる第2の人格は怒りに飲まれやすく、他人に対して激しい悪態をつく。そのあまりの豹変ぶりから、こちらがマリアの本性でないかと噂する者も少なくない。しかし、本人はかたくなにそれを否定している。

PROFILE 027 グレゴリー・S・タカムラ

性別	男性
年齢	40歳
役職	エリア04指導局長

過去の情報、履歴がいっさいない謎の男。任務に必要な最低限の言葉しか紡がず、他人とのコミュニケーションを極力避ける変わり者であるが、どんな時も自我を崩壊させない鉄の意志を持つ。EGFへの信仰と忠誠を持ちつづけており、EGFの未来に役立つならばと、持てる力を駆使して指導に励む。一説には何らかの裏稼業に関わっていたのではともいわれるが、真偽は不明である。

PROFILE 028 サーシャ・R・クルコヴァ

性別	女性
年齢	37歳
役職	エリア05指導局長

自身のひとまわり以上年下であるカリン・L・ムラクモへの、盲目的な信奉ぶりで知られている。当人を直接知らない者からは、上役に対するゴマすり的な態度に受けとられがちであるが、過去にはカリンを批判する同僚との間で暴力事件を起こすなど、尋常ならざる執着ぶりを見せている。その暴走ぶりを目の当たりにした人間は、それが俗な損得勘定によるものではなく、純粋な愛に近いものであることを理解せざるを得ないという。しかし、何が彼女をそこまでさせるのか、その理由までは明らかになっていない。

PROFILE 029 J・J・ミハルコフ

性別	女性
年齢	51歳
役職	エリア06指導局長

EGFにはめずらしい過激派として知られている。表面上はほかの女性幹部同様、穏やかな淑女として振る舞っているが、その経歴にはいくつもの不穏な噂がつきまとう。彼女はEGFの敵＝世界を堕落させる悪と認識しており、「敵である以上、必要とあれば虐殺も辞さない」、「現実の戦場では教義と乖離する行動も、時にやむを得ない」など、過去にいくつもの問題発言を繰り返している。だが、当人はEGFの輝かしい未来のために最善を尽くすのみと語るだけで、噂の真偽に関しては明言を避けている。

PROFILE 030 アリサ・D・サクライ

性別	女性
年齢	47歳
役職	エリア07指導局長

つねに自分の利益を重んじる打算的な女性。一方でその信仰心は決して軽いものではなく、理想と現実のバランスを重視し、現世利益の最大化に努めることが彼女のスタイルである。ある意味でEGFのスタンスをもっとも体現しているともいえ、実際、貧困層に産まれた彼女をこの地位にまで引き上げたのは、ひとえにその計算高さの結果である。いかなる窮地でも感情を変化させることなく、穏やかに指示を送る姿が見られる。

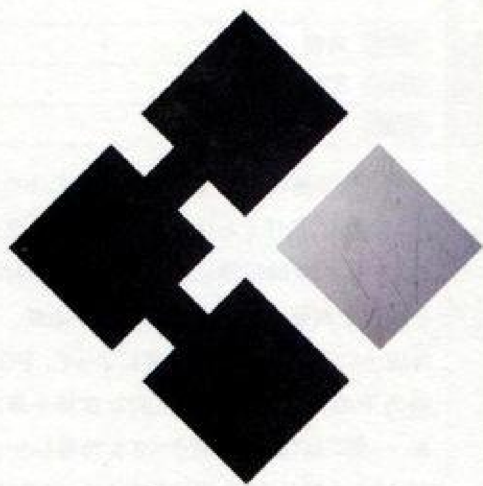
グレゴリー・S・タカムラとJ・J・ミハルコフの噂の真相

よからぬ噂がつきまとう拠点指揮官のタカムラとミハルコフ。経歴がいっさい謎と言われるタカムラの本性、それは暗部の人間である。彼が他人との接触を避けるのも、暗部ゆえに情報の漏えいや目撃者を防ぐためであり、つねに慎重に行動している。彼はEGFに入る以前は諜報専門の傭兵で、その経歴を活かし、暗部となった過去を持つ。

一方、ミハルコフは学生時代から、彼女の周囲では謎の失踪を遂げる人間が多く、それが不穏な噂の原因のひとつとなっている。失踪をする者は、ライバルと呼ばれる者、彼女を過小評価する上官、命令に否定的な部下などであった。彼らが失踪した翌日のミハルコフは決まって上機嫌であったという。

この失踪した人物は、ミハルコフによって「粛清」されたのである。ミハルコフは自分の思想こそがEGFの教義そのものと考えており、自分に敵対する人間に対して攻撃性を隠すことはない。つまり、自分を否定する=EGFへの反逆者と考え、粛清を行うのだ。ただし世間的に殺人が罪となることは自覚しているため、綿密な計画の元で対象を拉致した後に殺害、死体は彼女しか知らない場所に埋められている。周囲からも怪しいと思われてはいるものの、具体的な証拠がないため、「疑わしきは罰せず」状態となっている。

なお、ミハルコフの行動は暗部とはまったく関係なく、本人の意思によるものであることをつけ加えておく。ある意味、EGFのなかでもっとも恐ろしい人物は、ミハルコフなのかもしれない。



創設者：本名不明
代表者：本名不明
設立地：不明
活動理念：技術提供（実際は世界の破滅）

財団

FOUNDATION

失われた科学技術の研究と、復元を行っている研究者集団として登場し、三大勢力に新設計のパーツやUNACなどさまざまなテクノロジーを提供。ある意味で巨大な軍事力を有していたが、あくまでもテクノロジーを売り物にする存在として、中立を標榜していた。

しかし、本当の財団の姿は、戦いを助長させて世界を破滅に導かんとする狂気的な存在である。三大勢力に技術を提供していたのも全てこのためで、UNACにウイルスを仕組んで暴走事件を起こした黒幕であった。

なお、財団が現れたころは、かつて「ミグラント」と呼ばれていた行商人たちによって創設されたとも、三大勢力の成立以前から存在していたとも噂されていたが、どれも根拠はない。詳細な設立経緯は不明だが、財団のメンバーは代表者ひとりだけしかいない可能性が高い。

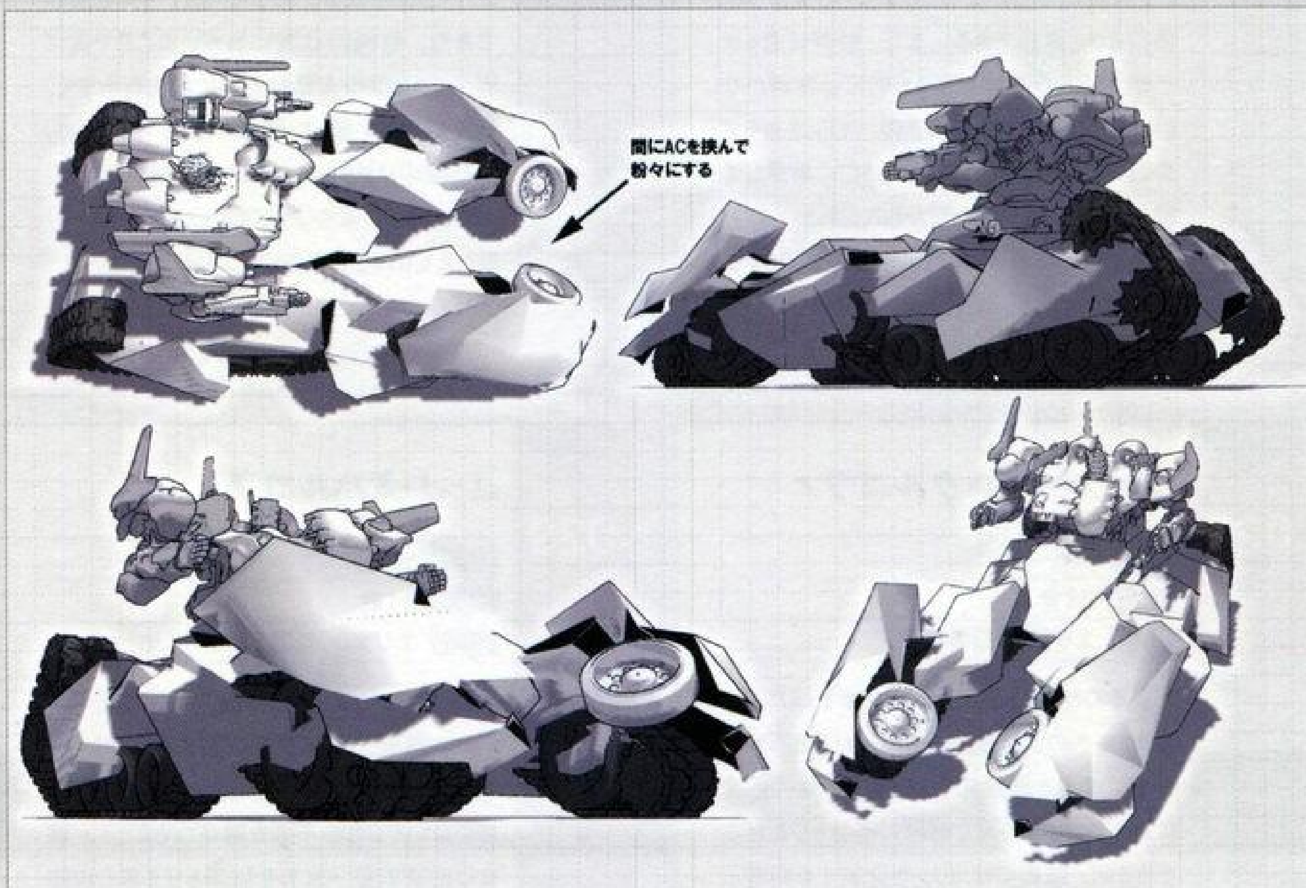


▲三大勢力が衝突し合うなか、死神部隊と結託し暗躍していた。

ヴァーディクト・ウォーの発端

財団は、これまで複製品が中心だったパーツ製造に、新しく設計したパーツの提供を始め一躍注目を浴びる。そして製造技術も提供することで三大勢力に新たなパーツを作り出すことを成功させたほか、自律操縦システムのUNACを提供し、三大勢力の戦いに大きな変革をもたらした。

UNACの提供が始まってからある程度の年月が経過したころ、三大勢力下にあったUNACが突如暴走し、一斉にタワーの占拠を始める。財団が沈黙を続けるなか世界は大きく混乱するが、原因が解明されはじめると事態は収束し、この事態を引き起こした張本人が財団であることが明らかになる。その後、財団は活動停止と今回の騒乱の目的を表明。占拠したタワー内のある機関を稼働させたと述べ、各地で休眠状態にある旧時代の無人兵器が遠からず活動を開始すると通告する。加えてこの無人兵器はいずれも驚異的な戦闘能力を備えていること、そしてそれらが各地の拠点を襲撃することをほのめかし、財団は姿を消した。



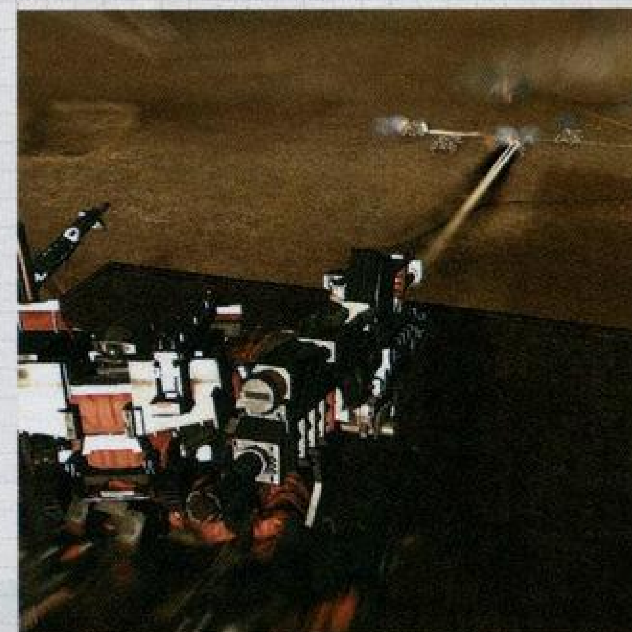
▲財団が用意したタンク型新パーツの設計図。タワーに匹敵する、もしくはそれ以上の技術環境を備えているのかもしれない。

真の目的

財団の目論みは「人間の可能性を否定し、世界を破滅させる」ことだった。そのための計画は、財団が現れた時から始まっている。まずは技術を提供することで、各勢力からの信頼を獲得。その後のUNACを普及しやすくした。また、新たなパーツを作らせることで戦いを助長させる目的もあったのかもしれない。

そして、UNACを提供したおもな目的は3つ。「タワーを占拠すること」「人間の可能性を探ること」「戦闘データを収集すること」である。UNACに時限式のウイルスを仕込み、特定のオペレーションを使用している機体がタワーを目指して行動するようにプログラムした。ウイルスをすぐに発動させなかったのは、UNACの供給数が増え、配備が浸透するタイミングを狙ったためと思われる。また、UNACが経験した戦闘データは常時財団側のデータベースに送られる仕組みになっており、そこから異分子候補者の選定や戦闘データを統合したAIシステムを作るのに利用された。そして、そのAIシステムはN-WGⅨ/vに搭載されることになる。なお、UNACのハードウェアはブラックボックスに近いものだったため、仕込まれたウイルスや戦闘データの転送機能については誰にも知られることはなかった。

これらの計画はおおむね財団の思惑通りに進んだが、"傭兵"によってN-WGⅨ/vが撃破されるという「例外」が発生している。しかし、三大勢力によるタワーをめぐる戦い「ヴァーディクト・ウォー」を起こさせることには成功。人類は再び、破滅へ進もうとしている。



▲UNACと交戦する"傭兵"を援護する死神部隊。

死神部隊との関与

財団は死神部隊と結託していたことが、UNACの暴走事件後に判明する。

その接触の経緯は不明だが、「異分子を抹殺し、破滅を導く」という財団と、「戦いの場で生きる」というJの思惑は一致していることから、協力関係を築くのは難しくなかったと思われる。財団の持つ技術力と、死神部隊のメンバーたちが持つ戦いへの渇望が、歪んだ形で一致したのかもしれない。

そして財団は彼らにACを与え、UNACの提供と同時期に活動を行わせたのだろう。一方で財団は、傭兵どうしを戦わせる依頼を出すなどして暗躍し、戦いに生き残った異分子を死神部隊に抹殺させようと目論んでいたと思われる。

最終的に“傭兵”との戦闘によって死神部隊は壊滅的な被害を受けたが、財団は新たな死神部隊を組織して、世界を破滅に導こうと画策しているようだ。



▲財団はタワーから持ち出したN-WGIX/vをJに与え、異分子である“傭兵”と戦わせた。

関連人物

未だ明らかになっていない財団の正体。それを探るヒントとなりそうなのが、世界が汚染に覆われていた時代にいたとされる、ある人物の存在だ。それは、フランシスたちとタワー探索へ出向いた、アイザックという男だ。財団とアイザックには、思考や言動が一致しているという奇妙な点がある。

アイザックはタワー探索の旅で観察者と出会い、人間の可能性について強く否定し、人間の欠陥を証明すると宣言した。財団も人の可能性を認めず、世界を憎み、全てを破滅に導こうとしている。このような絶望、破滅、否定というキーワードが財団とアイザックに共通する部分である。

無論、数世代を越えるという月日の経過でアイザックが生きているとは考えにくく、破滅思考を持つものが財団以外に存在してもおかしくはない。しかし、自分が人間ではないとほのめかしている財団と、観察者と共に消えたと思わしきアイザック。何かしら関係があるのではないかという疑念は拭えない。



▲財団は青い大型ヘリを利用しているが、その姿を現したことがない。

PROFILE 031

財団

性別　男性？

役職　財団代表



経歴

人類を破滅へ導くための計画を目論み、表では技術者として活動しながら、その準備を着々と行っていた。“傭兵”が勢力争いに介入し始めたころからその動向をマークしており、当時はそれほど注目してなかったものの、自ら特殊機動兵器To-605Aの実戦テストを依頼し、そこで“傭兵”の見解を改める。

UNACや死神部隊を利用してマグノリア・カーチスを触発させ、彼女を自身の元に勧誘し、何かしらの手段でACを操縦できるようにさせている。しかし、異分子の可能性を秘めた“傭兵”によって、財団の思惑は破られていく。人間に可能性など存在しないことを証明するため、財団は“傭兵”に「挑戦」し、死神部隊のリーダーJと“傭兵”を戦わせる。

だが、勝ったのは“傭兵”であった。それでも、財団は人間の可能性を認めようとはしなかった。しかし、一方で、もし本当の例外であるなら生き延びる権利と義務があると、“傭兵”の力を認めざるをえないかのような発言もしている。その後、財団は表舞台からは消すが、おそらく今もどこかで人類が戦う様子をうかがっているのだろう。そして彼は人類の破滅を望みながら、異分子の抹殺を行っていくはずだ。

人物像

ふだんは平凡な代表者のように振る舞っているが、時に歯に衣着せぬ物言いや、鼻につく態度をとるなど、内心から人間を見下していることがうかがえる。彼の心は「自分の人生を破壊した原因」を作った人類に対する憎しみに満ちており、再び世界を破滅させるのは人間自身であると信じて疑わない。彼にとって、「人間の可能性」など妄言にすぎないのだ。

その姿は誰も見たことがなく、容姿や年齢はおろか、名前すら知る者はいない。また、ファットマンたちに自分が「昔は人間だった」と告げているため、デザインドのように肉体を改造しているか、ファンタズマ・ビーイングのような意識をデータに変えている可能性も推測できる。つまり、寿命とは程遠い存在で、長い間人類を観察していたのかもしれない。そして、三大勢力の台頭から世界で争いが始まったことを期に、戦いを繰り返す人類の愚かさを痛感し、破滅を決意するにいたったのだろうか。

PROFILE 032

アイザック

性別　男性

数世代前、とある町が汚染の拡大に飲まれ、多くの者が命を落とした。運よく生き延びた者たちも汚染された町を捨て去ることになり、流浪の民としての生活を強いられる。彼らはしばらく旅を続けていたものの、やがて汚染地域深部へ迷い込み、次々と命を落としてしまう。彼らはその死の間際に謎の巨大建造物を目撃していた。そして、最後のひとりとなったアイザックという男も力尽きようとしていたが、たまたま通りかかった“潜り屋”のエドガー・ストークによって救助される。

アイザックはストークに連れられ、MoHの管理下でタワーの情報と引き換えに保護された後、ゴネリルの命によりフランシスたちとタワー探索の旅に出向く。長い旅の末、タワーへと到達したアイザックは、“観察者”と接触。彼は人間を守るために生み出された観察者の存在と思想を強く批判した。アイザックは、いつの時代も戦いを止めぬ人間自身が諸悪の根源と考え、そんな人間が作った観察者は欠陥品と考えたからだ。観察者がいう「可能性を持つ人間」に激しい対抗心を燃やし、彼は人間に守る価値はないと証明するため、あえて観察者の元へと身を寄せる。その後、果たして彼はどうなったのか、明確な情報は存在していない。

死神部隊

REAPER SQUAD

指揮官である「J」を中核とする戦闘者集団。腕利きの傭兵を見つけては殺害するという、どこの勢力にも属しない無頼のAC集団と思われていた。しかし、実際は財団と結託しており、その目的は秩序を破壊する存在「異分子」を見つけ、抹殺することである。UNACの暴走事件の際には4名の出没が確認されているが、実際の構成人数は不明。また、彼らに正式な部隊名はなく、突如現れては兵士の命を奪って去っていく姿から、人々に「死神」と呼称されたにすぎない。

なお、メンバーのACは黒と赤のカラーリングで統一されており、獅子をモチーフにしたエンブレムと、R.I.P.(やすらかに眠れ)という共通の機体名がつけられている。



▲メンバーのエンブレムにはIDのような番号も記載されている。

秘められた計画

かつて存在した巨大な権力機構には、驚異的な戦闘能力を発揮した戦闘の天才たちが切り札として存在していた。彼らは常人には乗りこなすことすら不可能な特殊な兵器を操り、世界のパワーゲームの中心的存在となっていた。だが一方で、彼らはその強すぎる個の力によって、コントロールを逸脱した際のリスクを危険視される存在でもあり、そして実際にその幾人かは、権力者の支配下から逸脱し、世界に甚大なるダメージをおよぼす騒乱の源となった。

その対策として立案されたのが、彼らに匹敵する天才を人工的に生みだし、管理可能な形で量産するという挑戦的な計画である。計画は「先天的に優れた戦闘適性を持つ人間の存在」を前提とし、その人工的な再現と安定的な量産、そして完全なコントロールの実現を目的とするもの。ひとつ目に「デザインド」という身体的強化、ふたつ目に「カルティベイター」というクローン技術といった実験が用いられ、どちらも一定の成果を収めたが、再現性の低さや管理体制のリスクが問題となり、ふたつの計画は最終的に頓挫した。

権力者たちは、この計画の実現性に疑問を抱きはじめていた。それは彼らの所業が、いわば神の領域を侵すものではないのかという、おそれによるものだったのかもしれないが、当時の権力者たちにまだそのような殊勝な心が残っていたのかどうかは、疑わしい限りである。なぜならば、彼らが実施していたと思われる第3の計画の記録が残されているからである。それは「ファンタズマ・ビーイング」と命名された、理想的なクローンの意識を電子化する計画であった。



▲過去に出没したゾディアックは、デザインドの成れの果てである。

■3大プロジェクトの内容と成果

1. デザインド(Designed)

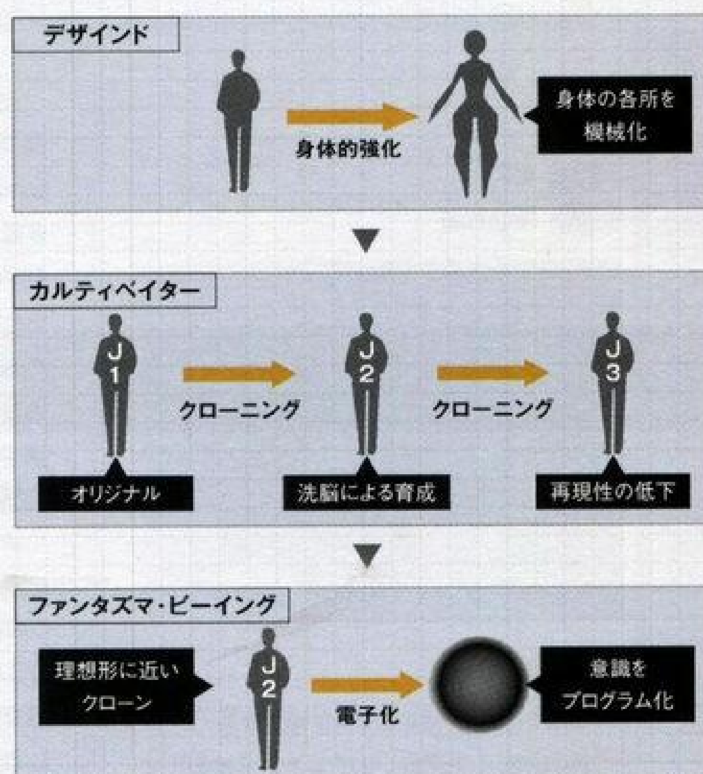
被験者はいわば一種の強化された人間であり、その手法は工学的なものと、生理・薬学的なもののハイブリッドをベースとした。最終形態としては、情報工学の手法を大胆に取り入れることで、肉体のほぼ全てを機械化し、脳組織の大半をもコンピュータに置き換えた例も存在したとされるが、どの程度までの実現がなされたのかは不明である。もっとも伝統的な手法ともいえる方法であるため、程度の軽重はあれど、一定数以上の実戦投入例が記録されている。そのなかには、デザインドのみで構成された特殊部隊も存在した。

2. カルティベイター(Cultivater)

クローニングによる才能の再現を主とする手法で、過去に名をなしたパイロットのクローンを生み出し、育成の過程において「特化した教育(実質は洗脳)」を行うことで、「管理できる才能」の育成を目指すものである。この手法はある程度の成果を収めたが、不安定なクローニング技術(おもにクローンの反復による再現性の低下)による量産性の低さと、根本課題である管理リスクの不徹底さが問題視され、頓挫した。

3. ファンタズマ・ビーイング(Phantasma Being)

前述のふたつのプロジェクトを踏まえ、両者の手法を組み合わせて立案された。クローニングによって生み出されたもののうち、理想に近い試験体の意識・思考を完全に電子化するという計画である。電子化により、外部からの観察と修正を容易にすると共に、安定した複製の実現を目指した極めて意欲的な計画である。この挑戦は、プロジェクトの大本命とみなされる一方で、その実現は困難を極めた。かろうじていくつかのテストモデルが実現にこぎつけ、汚染の原因となった戦争の末期には、実戦への投入が行われたといわれるが、ほぼロボット同然な状態にまで個性を消滅させてしまうと、著しい戦闘性能の低下がみられるなど、問題も生じていた。人間の持つ「魂」をプログラムの制御下に置くことには、不完全な部分が残ったようである。



計画の結末

計画が果たして成功したのかどうかはわからないが、彼らが過去に存在したであろう人物と同一の存在であるのかは、もはや証明のしようがない。仮にそうであったとしても、戦闘狂とも受けとれる彼らの言動から、ただ戦うことを目的とする存在として、プログラムの書き換えともいえる何らかの人為的な人格操作がなされていたであろうことは、想像に難くない。

やがて大戦が終わると、被験体の役目は終わりを迎え、意識のハードウェアは施設に封印される。残されているのは、モデルとなった人物のイニシャルからとられたと思われるコードネームだけだ。彼らがかつて抱いていた理想も矜持ももはやないのだとしたら、その意識が「かつて存在した人間と同一」であったとしても、人間と呼べるものではない。



▲死神部隊の隠れ家と思われる格納列車。

復活と異分子の選定

死神部隊が活動を開始した時期は、比較的最近であり、ここ数年間の出来事であるとされている。「戦いと破滅」という目的が一致し、財団と手を組んだ彼らはACを与えられることで、その活動を開始したものと思われる。そして三大勢力の小競り合いに紛れるかたちで、異分子の選定と抹殺を行っていた。

世間では目撃証言の少なさから、死神部隊の存在は数多くある戦場の噂話のひとつとしか捉えられていなかったが、その写真がVoWに公開されたことで知名度が広まっていく。

彼らは時に異分子を目覚めさせることがあるが、それは異分子を自らの手で殺すことに執着していることが理由だ。そうしてファットマンと活動する"傭兵"に異分子の素養を見出すと、部隊員は次々と"傭兵"に挑みかかるが、全て撃破された。

最終的にリーダーであるJが撃破されたことで死神部隊も壊滅したように思われたが、その後も現存している可能性がある。実際、死神部隊に似た部隊と遭遇した傭兵たちの報告もあり、死神部隊の脅威も去っていないと考えるのが妥当だろう。



▲Jが2年前にマグノリアを撃破した際に搭乗していたAC。

PROFILE 033

J

性別	男性？
役職	死神部隊リーダー
機体名	N-WGⅨ/v





経歴

彼が財団から課せられた役割は、財団に対抗して現れるはずの異分子を見つけ出して殺害すること。ただし、J自身は財団の目的に興味はなく、ただ自身が強敵と戦える場と、世界の混沌を求めていただけである。ふだんは指揮官であるため自ら戦場に出向くことは少ないが、本物の異分子が現れた際はACを駆り、自ら手を下していた。

こうして2年前にマグノリア・カーチスを撃破したほか、腕利きの傭兵を狙い続け、ファットマンのパートナーである"傭兵"に異分子としての素養を見出す。また、パイロットを引退しながらも戦場に出向くマグノリアをたきつけて仲間に引き入れ、"傭兵"と対峙させることで、どちらが本物の異分子を探ろうともしていた。

"傭兵"に部下とマグノリアが撃破された後、「かつて世界を破滅させた力」のひとつとされる機体N-WGⅨ/vに搭乗し、"傭兵"の力を試すかのように戦いを挑むも敗北する。ファットマンからは「イカれている」と称されるほど、最後まで戦いに執着していた。

人物像

Jは束縛を何よりも嫌っており、三大勢力の台頭によって世界に秩序が生まれつつある状況を好ましく思わなかった。彼が望むのは果てなき戦乱の世で、「好きなように生き、理不尽に死ぬ」こと。

つねに自信に満ちた態度を崩さず冷静沈着だが、確信犯的な破滅思考の持ち主であり、実際はこのうえなく自己中心的な人物である。



PROFILE 034

K

性別	女性？
役職	死神部隊1番機
機体名	R.I.P.1/K





狙撃に特化したACを操り、遠距離からの攻撃を得意とする。"傭兵"の様子を初期のころからうかがっており、最初はそれほど評価していなかった。EGFのUNAC部隊と交戦する"傭兵"を援護した際にその姿を写真に捉えられ、世間に死神部隊の実在が知れ渡ることにもなった。やがて"傭兵"の力が本物とみると、偽装した依頼でおびき寄せて1対1の状況を作り出し、決闘を行う。



PROFILE 035

D

性別	男性？
役職	死神部隊2番機
機体名	R.I.P.2/D





ベテランの兵士のような風格を備えたD。つねにUNACを連れて現れるなど、勝つためには手段を選ばず、むしろそれを当然と考えている。暴走したシリウスのUNAC部隊と交戦する"傭兵"とエイリークの様子をうかがい、"傭兵"が生き残ったことを確認したところで援護を行った。その際、"傭兵"の実力を称える発言もしている。その後、Kを撃破した"傭兵"と交戦した。



PROFILE 036

N

性別	男性？
役職	死神部隊3番機
機体名	R.I.P.3/N





ほかのメンバーと比較して、やや若い印象を受けるN。大型ヘリのパイロットを買収し、ヘリの護衛という偽装任務で"傭兵"をおびき出す。そして、"傭兵"が一般兵器と交戦する最中にACで奇襲をかけるが、返り討ちにあっている。彼は"傭兵"に倒された最初の死神部隊であった。なお、彼が倒されるまでに殺害された異分子候補者数は、27人であったようだ。





創設者：不明
代表者：不明
設立地：NORTH FRONTIER
活動理念：傭兵斡旋、UNACの貸出

サインズ

SIGNS

傭兵に対する依頼を仲介している組織が、「サインズ」である。サインズの業務はあくまで仲介であり、依頼の成功は保証しておらず、依頼主側にも傭兵側にも、必要最低限の情報しか提供されない。そのため、提供される戦力は、実際に派遣された傭兵の力量に完全に依存することとなる。このシステムは、成否のばらつきが大きいと批判される面もあるが、一方でその高い匿名性から、いわゆる裏仕事には最適とされている。

斡旋以外のもうひとつの業務として、サインズは傭兵に対してUNACの貸出も行う。このUNACはACとセットになり、サインズ側で設定したアセンブルとオペレーションパターンが決まったものをいくつか用意している。

PROFILE 037

ラーン・ニールセン

性別 女性
年齢 22歳
役職 サインズ事務局員

仲介業務の窓口を担当する事務員。立ち振舞や言動はごくふつうの女性事務員であるが、兵器資料を眺めていたり、ガトリングガンの発射音が好きという、印象とは裏腹に変わった趣味や感性の持ち主である。



創設者：不明
主　筆：J・ジェスター
設立地：不明
活動理念：戦場のあらゆる情報を収集・配信

VoW

VOICE OF WAR

VoW（Voice of War）は、戦場のあらゆる出来事を記録し、共有する情報ネットワーク。情報ネットワークはVoW以外にも存在するが、より戦争に特化したサービス内容となっており、傭兵たちの多くも利用している。各地の戦場の最新ニュースを画像付きで配信しており、視聴者からの情報提供も行っている。そのほかにも、組織の代表者や役職者、傭兵などのプロフィールも取り扱っており、必要に応じて提供することもある。

なお、「主筆」というかたちで代表者らしき人物は存在するものの、その設立の経緯や実態は明らかになっていない。また、通常入手困難と思える資料や、過去の世界情勢にまつわる情報をどこから入手しているのかも不明である。



▲各地に無人機を飛ばし、世界の動向を即時配信している。

情報提供の受け付け

VoWでは読者からの情報を受け付けており、提供者は戦場で撮影された写真をアップロードすれば、署名付きで全世界に向けて配信できる。マグノリアも情報提供者として活動しており、財団との実戦テストの際には新兵器を撮影して一連の出来事を配信した。そのほか、死神部隊が出現した際に、現場に居合わせたパイロットによってその姿が撮影され存在が世に知れ渡るなど、提供者からの情報で大きなスクープが得られることも少なくない。



▲戦場で撮影を行う兵士も多い。

PROFILE 038

J・ジェスター

役職 VoW主筆

VoWは数名の主要メンバーによる、活動集団という性格が強い団体である。特定の拠点はなく、各地を飛び回りながら情報配信を行っている。主筆であるJ・ジェスターに直接会って話を聞きたいという人物も存在するが、誰も会うことはできておらず、プロフィールすら明らかになっていない。彼が書く文面からは、何か思わせぶりな一言が交えられていることもあるが、その真意は不明。

PROFILE 039

フレッド・ナカノ

役職 戦場カメラマン

各地の戦場に出没していると思われる、戦場カメラマン。これまでに無数の画像を撮影、提供している。プロフィールが一切不詳な、戦場の七不思議的な人物であり、その実在すら疑わしいと言われるが、その名を冠した画像が日々アップされつづけている。噂では、コンテナや貯蔵タンクなどに偽装して密かに写真を撮っているため、発見されないのではとも言われている。

ストーカー

STORKER

ストーカーとは、いわゆる「運び屋」の総称。世界が汚染に覆われていた時代に、物資の運び屋として活動していた「ミグラント」の流れを組んでいる。ストーカーは傭兵と契約し、戦場への機体の移送や回収を生業とするほか、任務中はオペレータを務めて傭兵の支援を行う場合もある。

三大勢力の台頭により組織化が進んだことで、その活躍の場は急速に失われている。現在は最高齢のストーカーであるファットマンが代表的な存在であるが、そのほかのストーカーはわずかしか存在していない。

その「ストーカー」という名称であるが、かつて"潜り屋"と言われた集団ストークスの一員が運び屋として活動する際、そのストークという名前と、コウノトリ(stork)という意味のダブルミーニングを込めて名付け、広まったとも言われている。しかし、現在は社会的地位の低下に伴い、報酬に執着する姿から蔑称のストーカー(stalker)として用いられることが多い。なお、ストークスの最後のひとりこそファットマンであり、ファットマンが蔑称としてのストーカーと呼ばれた際には、「元はコウノトリのつもりだった」と苦笑する姿も見られた。



▲ストーカーは移動手段としておもに大型ヘリを用いる。

PROFILE 040

ファットマン

性別	男性	年齢	62歳(自称)
役職	ストーカー		





経歴

現役最高齢とも言われる、ベテランストーカー。ファットマンの名は通称で、本名は不明。本人はこの呼び名をいたく気に入っているらしい。過去多くの戦場にその名を残した一流の運び屋である。長いキャリアにおいて、多くの傭兵とパートナーを組んでいるが、どの傭兵たちも活躍していることから「幸運を運ぶ男」とも呼ばれる。その背景には、危機に陥ったパートナーの命を救うことを絶対のルールとしている彼の存在が大きい。彼のヘリにはいくつかの武装も搭載しており、有事の際はこれを使ってパートナーを救う。

今から約2年前、三大勢力の小競り合いが続くなか、当時傭兵であったマグノリア・カーチスと組んだファットマン。だがマグノリアは死神部隊の手により、ACの操縦が不可能となるほどの重症を負う。マグノリアがオペレータとして戻ってくると、ファットマンは新たな"傭兵"とコンビを組むことになる。

しばらくして、"傭兵"を狙う死神部隊や財団との遭遇により戦いは激化。マグノリアを失った後は自らがオペレータを務め、"傭兵"と共に死神部隊との最終決戦を生き延びる。そして、ファットマンは自分たちが戦い続ける限り生き延びてみせると財団に宣言し、再び戦場へともどっていった。

過去のことは本人が語りたがらないためあまり明らかになっていないが、彼は幼いころから武装集団の一員として活動しており、重症を負った際に敵側に雇われていたストークスの老兵に助けられたといわれる。それからファットマンはその老兵と活動し、ストークスの知識と技術を受け継いだ最後のひとりとなった。今の彼を形成する精神は、間違いなくストークスから受け継いだものなのだろう。

人物像

任務中に楽天的な態度をとるなど、ふだんの物言いからいい加減な性格に見られることが多いが、戦場を生きる勘は優れている。また、「好きなように生き、好きなように死ぬ」が信条であり、人の過去を詮索せず、人の意思を尊重する器の持ち主。そのため、財団のもとへと向かうマグノリアの行動を遺憾に思いつつも、その決意をとがめることはなかった。だが、戦いや破滅を執拗に求める死神部隊や財団に対しては、その歪んだ自己中心的な考え方に強い嫌悪感を示す。また、意思を持たずに戦うだけのUNACのことを不快に思っている。



ファットマンとストークス

ファットマンという名前は彼の愛称であり、本名ではない。正確には、彼には名前がないのだ。紛争のただなかで生まれた彼が物心ついたころ、そこには既に身内と呼べる存在はおらず、その与えられたはずの名前を知っている者は誰もいなくなっていた。

小さな武装集団のもとで、幼くして兵士となっていた彼はつねに死と隣り合わせにあった。彼の属していた集団は、勢力間に見られる大義などとは程遠い規模にあり、ただ目の前の敵を襲い、殺し、奪い取るだけの、野盗のごとき連中であった。それはこの時代では当たり前の光景だった。

何の意味も、理由もなく死んでいく仲間、そして敵と呼ばれる人間たちを、毎日のように目の当たりにしていた彼は、いずれ自分もそうなるのだと漠然と考えていた。彼にとって生きることとは、ただただ死んでいないだけ、死ぬ順番を待っているだけのことでしかなかった。

そして、後の戦闘で、敵のだまし討ちにあった一団は、絶体絶命の窮地に陥る。重傷を負い、戦場に倒れた彼はついに自分の番がきたのだ、と感じていた。

だが、彼は生き延びた。彼を救ったのは、敵の部隊の一員に雇われていたある老兵士だった。何故敵である自分を助けたのか。理解できなかった彼は兵士に尋ねた。兵士はそれには答えず、こう言った。

「誰だって死ぬのさ。だったら好きなように生きてみればいい。まだ順番は来てないようだから」

その兵士こそ、もとはストークスの一員であり、ストーカーと名乗って活動する者のひとりであった。回復した彼は、その後は兵士と行動を共にし、運び屋としての技術を身につけていく。兵士は言う。

「誰であろうと、死に急ぐことはないさ。いずれ皆、順番がくるんだ。その時まで、好きに生きるだけ。俺はそう決めたんだ」

こうして、ファットマンもその意志を継いだ。自分が助けられたときのように、彼もまた戦場で、味方だけではなく、敵であった者がもし生きている姿を見かければ、助けることもあった。任務が終われば、もはや敵味方の区別なんてないだろう。そう言って、ときには救護キットを置いて去ることもあれば、ときにはコックピットから救い出すなどした。

「戦いで死んでしまえば、それは順番が来たにすぎない。だが、生き延びたんなら、まだ順番は来ていない。ここで無理に死ぬ必要なんかないだろう。せっかく助かった命、もうちょっと生きてみればいいさ」

そう思いながら彼は言う。

「好きなように生きて、好きなように死ぬ。誰のためでもなく。それが、俺らのやり方だったな」



▲青空が広がる、開放的なファットマンのガレージ。兵器やコンテナが無造作に置かれている。

傭兵

MERCENARY

依頼によって戦闘を行う、フリーランスの兵士を「傭兵」と言い、狭義には特にACに搭乗している者を指す。かつて世界の各地で領地争いが発生していたころは多くの傭兵が存在していたが、人類が各勢力にまとまっていくと共に、少数派になってきている。とはいえ、報酬さえ払えば即戦力を確保できるため、緊急事態のような状況下では重宝されることも多い。

傭兵は基本的に斡旋業者サインズに登録し、依頼を受けることで現場へ向かう。このサインズへの依頼は、基本的に提携している勢力や傭兵のみが利用可能であり、市民などがサインズを通して傭兵に依頼することはできない。傭兵は依頼さえあれば勢力に関係なく受注する者がほとんどで、例えばシリウスに加勢後、次の依頼でシリウスの敵になっているということもある。ただし、ほぼ特定の勢力専属で活動する傭兵も、わずかながらいるようだ。


▲"傭兵"のように、ストーカーと契約して活動する傭兵もいる。

傭兵としての活動

依頼を受けた傭兵は、現場へと迅速に向かい任務を開始し、任務完了後にサインズの仲介料を差し引いた報酬を受取る。戦闘で発生した弾薬費や修理費は基本的に傭兵負担であるため、傭兵稼業は手軽に稼げる商売では決してない。なお、勢力からの依頼の際は、弾薬費などを補償するケースもある。

依頼内容についてはサインズの方針もあり、傭兵に作戦の詳細までは教えられることはない。そのため、勢力からは捨て駒的な扱いを受けることも少なくはなく、そういった現状を不服と思っている者もなかにはいるが、多くの傭兵はそれを割り切って任務をこなす。また、依頼主からしてみれば、実力不足の傭兵がやってくる場合もあるため、あちらもあちらで頭を悩ますことが少なからずあるようだ。



▲傭兵をひとり加えた状態で、敵部隊と交戦する部隊。人員がどうしても足りない場合に傭兵は雇用される。

"黒い鳥"という存在

人間のなかから現れるという、「秩序を破壊する存在」である"黒い鳥"。かつてシティの第二次反抗作戦にレジスタンス側に雇われたひとりの傭兵が初めての"黒い鳥"とされている。財団や観察者からは「異分子」「例外」とも呼称された。"黒い鳥"には、全てを焼き尽くす驚異的な実力を持つだけでなく、秩序の型から外れようとする存在が該当する。つまり、勢力に属さない傭兵たちこそ異分子となる可能性がある。

"黒い鳥"は一見ただの破壊者であるが、一方で作られた秩序を打ち破り、新たな道を拓く可能性を秘めた存在ともいえる。そんな人間を財団は敵視しており、死神部隊を利用して候補者を抹殺させるといった行いもしていた。そのなかでもファットマンと共に行動する"傭兵"は、"黒い鳥"と同様の力を持っていたとされる。


▲ACのスペックを凌駕する機体ですら破壊する"黒い鳥"の力。まるで、秩序を破壊するために生み出されたような存在だ。

"黒い鳥"の名前

カーチス家の言い伝えに登場する、"黒い鳥"という言葉。なぜ"傭兵"は、"黒い鳥"と呼ばれるようになったのか。過去に残された記録から、その由来と思わしき状況の一幕がある。

フランシスの父ジャックが搭乗していたACヴェンデッタのエンブレムは、鳥（オオワシ）を模したものであった。その後、廃棄されていたヴェンデッタを企業が修復してRDに与え、ヴェンジェンスと名を変えて"傭兵"と戦っている。"傭兵"はヴェンジェンスを撃破し、その燃え盛る残骸には真っ黒に焼かれた鳥のエンブレムが残った。これは仮説にすぎないが、その壮絶な光景を連想したフランシスや企業が、"黒い鳥"と呼称したのではないか。また、どんな意図があったかはわからないが、焼けたエンブレムを"傭兵"が自分のACにつけたことで、"黒い鳥"と呼ばれるようになったのかもしれない。


▲焼き崩れるヴェンジェンスと、そのエンブレム。

PROFILE
041

“傭兵”

役職　傭兵



ファットマンのパートナーである傭兵。当初はやや優れたパイロット程度に過ぎなかったが、依頼をこなしていくうちに戦闘能力の高さが飛躍的に上昇。その噂は広まり、次第にほかの傭兵からも強敵として認識されていく。

当然のように、異分子候補者として財団にマークされることになり、傭兵どうしの潰し合い、特殊機動兵器の実戦テスト、複数のUNACによる戦闘などの「選定」が行われていく。それらをも全て突破した“傭兵”を待っていたのは、異分子を抹殺せんとする死神部隊との直接対決であったが、死神部隊をも退けることに成功。その強さは、“黒い鳥”を彷彿させた。

死神部隊の3機を撃破した後、“傭兵”に挑んできたのは、“傭兵”の力に感化され戦場へと舞いもどったマグノリアだった。そんなマグノリアでさえも“傭兵”にはかなわず散っていく。

すでに異分子の候補者は死神部隊たちにより大方殺害され、財団にとって残る目標は“傭兵”ただひとり。財団から「挑戦」として送られてきたのは、特殊兵器に搭乗した死神部隊リーダーJだった。ACをはるかに凌駕するJの機体でさえも、“傭兵”は打ち破る。“黒い鳥”は秩序の破壊者であり、また見方を変えれば、定められた運命を否定し、自らの「意思」を貫く者でもあるのだろう。だが、まだ財団がもたらそうとする破滅は終わっていない。ファットマンと戦場へもどった“傭兵”は、これからも戦い続けるのだろう。

PROFILE
042

マグノリア・カーチス

性別　女性　年齢　25歳
役職　EGF→傭兵→オペレータ→死神部隊
機体名　R.I.P.3/M（死神部隊時）





経歴

ファットマンと行動を共にするオペレータ。ファットマンからは「マギー」と呼ばれる。ファットマンとは親子といえるほどの年齢差があるが、パートナーとしてほぼ対等な関係にある。

かつては青い木蓮のエンブレムをつけていたことから「ブルー・マグノリア」と呼ばれ、無類の強さを誇った傭兵であった。しかし2年前、死神部隊の襲撃によって左腕を失い、ACから降りることを余儀なくされる。マグノリアはその強さゆえか単独での行動が多く、幾度かの例外を除いて単機で戦場に赴いていた。そのため、瀕死の重傷を負いながらも生き延びファットマンのパートナーとなった彼女が、かつてのマグノリアであることを知っていた者はまれであった。

ファットマンが“傭兵”と契約すると、マグノリアはファットマンの助手として戦場へともどる。彼女はオペレータを務めながら、“傭兵”の成長を目の当たりにしていくうちに、闘争心とも嫉妬心ともいえる感情を抱き、苦悩していく。そして死神部隊との再会はマグノリアを動揺させたものの、彼女のターゲットは“黒い鳥”の片鱗を見せる“傭兵”へと完全に移っていく。その衝動を抑え切れなくなった彼女は、全てを捨てて財団へと赴き、己の敵であるはずの死神部隊として戦う力を取りもどした。恐らくは人間であることもやめて。

敗北に呑まれた自分自身を乗り越えるために選んだのは、“傭兵”と戦うことだった。それこそが彼女が選びだした、彼女自身の生き方だったのだろう。

人物像

マグノリアは幼いころから気の回る聡明な子であったが、彼女が兵士となったころから、別の素質が見えはじめる。それは、天才パイロットであり、戦闘狂とも呼べる一面であった。誰とも接することはなく、多くの時間を戦闘に費やした彼女の精神は未熟であり、また不安定な状態になっていく。戦闘中に激高して叫ぶこともあれば、まるで子供のような態度をとることもあったのだ。

その後、戦いを離れたマグノリアは、ファットマンの存在によって徐々に明るさ、人間らしさを取りもどしていく。だが、それでも戦場を去ることはできなかった。マグノリアは戦場こそが、自分の魂のある場所だと感じていたのだ。彼女は自分の望む道を進み、再び戦いに身を投じて散った。そしてその最後に、これでよかったのだと告げた。



マグノリアの過去

マグノリア・カーチスは、EGF勢力下のとある地方に、その生を受けた。創設者であるカーチス一族の子孫であったが、フランシスは晩年期に行方をくらまして過ごしていたため、その一族も代々フランシスの子孫とは知られずに過ごしていたという。

マグノリアが物心ついたころ、父と母はすでにおらず、彼女は祖母の手で育てられたという。実父・実母の消息は不明であったが、彼女はただひとりで自分を育ててくれた祖母に両親の行方を尋ねることはしない、聡明な子供であった。

やがて祖母が亡くなり、孤独の身となったマグノリアは、生きるために軍へと進む。それは単に、シリウス、ヴェニデとの抗争が続く状況では、その仕事がもっとも人手を必要としていたから、というだけであったが、このことが彼女の将来を決定づけた。一兵士となったマグノリアは、瞬く間に尋常ならざる才能を発揮し、周囲を驚嘆させる。異例の昇進を遂げた彼女は、幸運にも恵まれ、ほどなくACのパイロットとしての道を歩み始める。彼女の戦いぶりは、敵対する者には脅威そのものとなったが、しばらくすると、たびたび作戦を無視するという問題も起こしていた。それはいかなる困難なミッションも、彼女にはもはや退屈なものでしかなかったからだ。

ただごくまれに、彼女の血を湧き立たせる者たちがいた。それは傭兵と呼ばれる、戦場のはぐれ者たちである。多くの傭兵は、彼女の相手となるような者ではなかったが、いかなる危険に対しても臆することなく挑み、ただ報酬のためだけに戦う彼らの姿は、彼女にはひときわ特別な者に見えたのである。そして彼女は、ある傭兵との戦いにおいて、ひとりの老ストーカーと出会う。「好きなように生きればいい。好きなように死にたいならさ」という男の言葉は、マグノリアの心に大きなざわめきを残した。

ほどなくして彼女はEGF指揮下から離れ、傭兵としての生き方を選ぶ。好きなように生き、好きなように死ぬために。



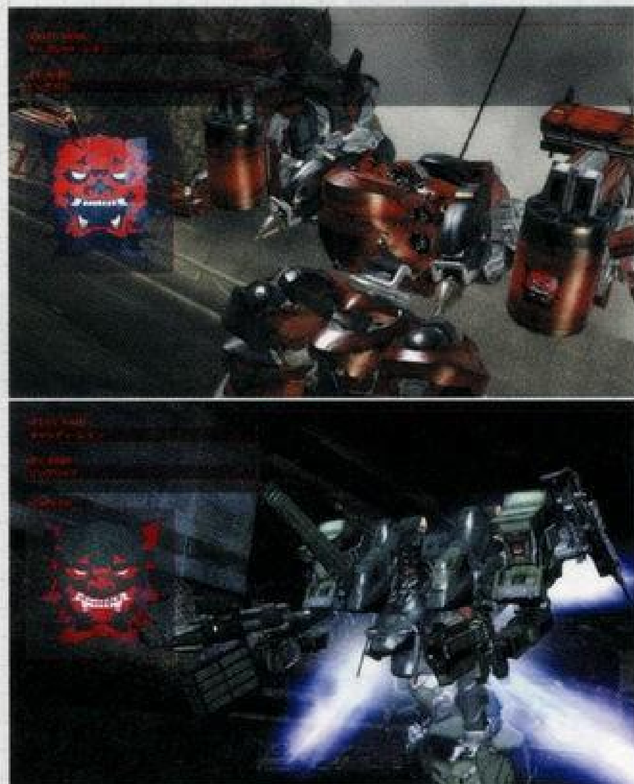
▲傭兵時代のマグノリアのACと、そのエンブレム。

単独の傭兵

傭兵のほとんどは単独で行動している。複数人でグループを結成している場合もあるが、任務自体は各個人が自由に行っているというケースがほとんど。

傭兵たちは戦って潰し合うことも多い。もっとも多く見られるケースは、敵対する勢力それぞれが雇った傭兵が衝突するというもの。ほかにも、実力を誇示するために別の傭兵へ決闘を申し込んだり、戦闘を楽しみたいだけの者が激突する、といったケースもある。

なお、相応の実力を持つ傭兵は知名度が広まり、依頼主から注目されやすくなる。その反面、命を狙われやすくなるというリスクも高まっていく。



▲コンビを解消し、単独で活動する傭兵も珍しくない。

PROFILE 043

バート・バートン

性別	男性	年齢	21歳
出身	ROUTE R1024		
機体名	ブーバ		





かつては小さな盗賊団を率いていたが、偶然仕留めた「大物」の積み荷からACを手に入れる。盗賊団の蛮行はACを用いることで大規模化し、それによって自信をつけた彼は、自らを兄と慕う幼なじみWRと競い合うように傭兵稼業を始めた。その後、新兵器である特殊腕を奪ったばかりのところを、盗賊団の排除を依頼された"傭兵"に狙われ応戦。特殊腕を使いこなせずに撃破される。



PROFILE 044

WR

性別	男性	年齢	20歳
出身	WINDY CITY		
機体名	ダウンギャンブル		





バート・バートンの幼なじみで、彼を兄と慕う。バートンと同じ盗賊団に所属していた彼は、奪った積み荷からACを手に入れて我流で操縦法を身につけ、バートンと共に傭兵となる。若さに任せた無鉄砲さがウリだが、その姿はあまりにも危うい。「最新型が負けるわけがない」と、強奪した特殊腕のみで意気揚々と"傭兵"に挑むも、特殊腕どころかACの操縦もままならず、無残な姿で散った。



PROFILE 045

アルベルト・ギュンター

性別	男性	年齢	26歳
出身	VORKA CITY		
機体名	ゲッコー		





かつて天才としてその名を知られていたが、ある戦場で敵対したACによって、手痛い敗北を喫した。死の淵から奇跡的に復帰したものの、その精神は崩壊の際にあり、ガトリングガンを乱射する戦法しかとらなくなる。その姿に、もはや天才といわれたころの面影はなかった。このような状態でも傭兵稼業を続けていたのは、彼にとって戦場だけが自分の居場所だったからなのかもしれない。



PROFILE 046

カリウス

性別	男性	年齢	33歳
出身	OLD URIAE		
機体名	キャスパリーグ		







▲ブレーメンズのエンブレム

元ヴェニデ正規部隊所属の兵士。彼が職を辞し、傭兵となった経緯は定かではないが、度重なる理不尽な命令に憤った末の行動だといわれている。傭兵のなかでは珍しい人格者であり、堅実に依頼をこなす実力も備えている。

傭兵として活動時、カリウスは撃破数に応じて報酬が支払われるという出来高制のめずらしい依頼を受けた際に、"傭兵"と共闘。"傭兵"の実力に感服し、敵としては会いたくないと評価する。しかしその後、不幸にも敵味方に分かれて再会することになり、以前とは比べものにならないほど強くなった"傭兵"に戦慄を覚え、撃破される。死に場所を選べない傭兵稼業の虚しさを物語る最期であった。なお、その戦いの依頼元は自ら離反したヴェニデであったが、ビジネスだと割り切って依頼を受けたようである。

ちなみに、彼はもともとヴェニデの下級階層に位置する人物であり、同じ志を持った仲間3人と一攫千金を夢みて兵士になったという。その仲間もやがてカリウスと同じく傭兵になり、「ブレーメンズ」というグループを結成。傭兵としては個々で活動することが多かったものの、時には集まって依頼をこなしていたようだ。彼らはそれぞれ動物をモチーフにしたエンブレムを付けており、カリウスは猫、ほかの3名は犬、ロバ、鶏であった。モチーフにした動物は、それぞれの性格を反映したものだったのかもしれない。



PROFILE 047

リリス

性別	女性	年齢	24歳
出身	BOROZNIKI TS		
機体名	ミラクル・ビティス		





貧民街出身という自らの生まれを嫌悪し、そこから抜け出すために幼くして傭兵となった。戦場は彼女の才能を急速に開花させ、特にACを手に入れた近年は目覚ましい活躍を見せている。しかし、かつて彼女を突き動かしていた鋭さは慢心によって失われつつある。男性の容姿にうるさいのか、傭兵たちに対して「不細工なおっさん」という先入観を持ちながら戦っていた。



PROFILE 048

アルビダ

性別	女性	年齢	23歳
出身	BREW CITY		
機体名	ヘリオス・ヒート		





シリウスの境界警備部隊として将来を嘱望されていたが、頭に血が上りやすい性格が災いし、素行不良を理由に強制除隊させられる。本来はそれなりの腕前を持っているものの、除隊してから時が経つにつれて露わになった情緒の不安定さが、その能力の妨げとなっていった。ROUTE R1024で"傭兵"がヴェニデ部隊と交戦した際に、敵の主力として襲撃してきた。



PROFILE 049

コルネリス・アーチボルト

性別	男性	年齢	31歳
出身	MAGION CITY		
機体名	トロンブイユ		





そこそこのキャリアを持つ傭兵として、一部では名が知られているが、あまりに損得にシビアな性格のため、評判はかんばしくないようだ。割に合わない仕事とみると、途中で任務を放棄することも少なくない。機体の損傷や消費弾数をいかに少なく抑えたかが、彼の自慢のようである。逆関節脚部で飛び退きながら狙撃を行うという、本人曰く「つまらん戦い」を"傭兵"に対して行った。



PROFILE 050

ストリクス

性別	女性	年齢	37歳
出身	OPAL CAVE		
機体名	ブーボー		





女性ながら豪快な性格をしており、その性格どおり積極的に前に出る近接戦闘を得意としている。緻密な技術を持ち合わせているというよりは、接近する相手には執拗にブーストチャージを狙うなど、気合任せの戦法で戦う。そのため過去に数度撃墜された経験があるが、そのつど運よく生還を果たしている。しかし、その運も"傭兵"の前では尽きてしまったようだ。



PROFILE 051

オーガスト・キング

性別	男性	年齢	39歳
出身	DOZUR DESERT		
機体名	ペリフェレイア		





傭兵として20年近いキャリアを持つベテラン。突出した才能は持っていないが、慎重さと幸運に恵まれたことで長年生き延びてきた。過去の戦闘で受けた数々の負傷によって、自身の能力が低下していることを実感しており、遠からず引退を考えている。そのためか前に出て攻撃することはせず、セントリーガンで相手の接近を防ぎ、スナイパーキャノンで狙撃する戦法を用いていた。



PROFILE 052

キャシディ・レオン

性別	男性	年齢	35歳
出身	BIG D TUNNEL		
機体名	ビッグリップ		





軽量の高速機体に、高威力の武器を搭載したハイリスク・ハイリターンのアセンブルで、相手を一気に仕留める戦い方を好む。双子の姉と共に傭兵稼業を始め、当初はコンビで依頼を受けていたが、戦闘スタイルがかみ合わず、近年は単独で活動していた。"傭兵"と交戦した場所はトンネル内であったため自慢の機動性が活かせず、装甲の薄さがあだとなって倒されてしまう。



PROFILE
053

ウィザード・グル

性別	男性
年齢	29歳
出身	MALDAN CITY
機体名	サイファー





傭兵であった父親のもとで育ち、その死後、跡を継ぐように同じ道を歩む。堅実かつ研究熱心な性格であり、ブーストドライブを多用して上空から攻めるという、安定した戦いぶりを見せた。なお、生前ファットマンと親交があった父親から、「ファットマンがパートナーを選ぶ嗅覚は一流」と教えられたようで、ファットマンの見込んだ"傭兵"の力を見極めようとしていた。



PROFILE
054

ヴラドⅢ

性別	男性
年齢	25歳
出身	YUNSK CANYON
機体名	ブレックス





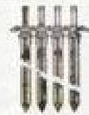
10代から傭兵を始め、若いが相応のキャリアを備えた叩き上げ。直感や感情で行動するタイプで、難しいことを考えるのは苦手だと言ってはばからない。事実その言動には粗暴さが目立つが、戦闘においてはクレバーな一面を見せる。最近になって名が売れてきた"傭兵"に対して不服を抱き、「そういうやつほどたいしたことない」と、嫉妬や強がりをあらわにしていた。

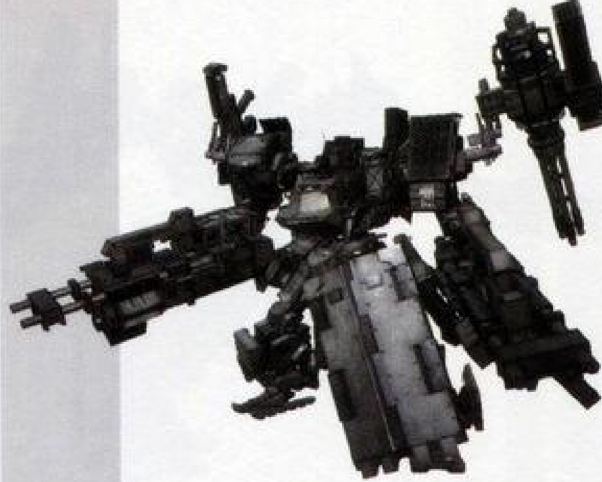


PROFILE
055

ロイ・パーシヴァル

性別	男性
年齢	31歳
出身	MAGION CITY
機体名	カリス





反ヴェニデを標榜するレジスタンス組織「エスパーダ」のメンバー。傭兵として活動する一方で、各種の反体制活動にも参加していた。ヴェニデによるエスパーダへの攻撃が激しさを増すなかで孤軍奮闘しているが、構成員は減少の一途をたどっている。依頼を受けて現れた"傭兵"に対し、スピリット級移動要塞残骸の甲板から2本のスナイパーキャノンで連続狙撃を行い、苦しめた。



PROFILE
056

マーガレット・レオン

性別	女性
年齢	35歳
出身	BIG D TUNNEL
機体名	ビッグバン





キャシディ・レオンの双子の姉。重装甲・重火力の機体を好み、正面からの撃ちあいで力任せに相手を叩きのめそうとする。弟が敵に高速接近するスタイルであるのに対し、姉はひたすら弾幕を張る戦法をとっていたため、誤射の危険性が高くコンビ解消にいたったようだ。"傭兵"との戦いにおいては、HEAT弾を放つ特殊腕を搭載し、ガトリングガンの連射による猛攻撃を見せた。



PROFILE
057

ジェト・プタハ

性別	男性
年齢	34歳
出身	OLD DUMAN
機体名	アーマーン





近年急速に実績をあげてきた傭兵。傭兵に転身する前は、EGFの兵器開発者という異色の経歴を持つ。戦術研究に余念がなく、戦闘を実験かゲームのように見なす発言が多い。そのため、古株の傭兵からは反感を持たれているが、彼自身はいっさい気にしていないようだ。なお、物陰に隠れながら、セントリーガンとオートキャノンで接近を許さないという戦い方を好んでいた。



傭兵を取り巻いていた環境

UNAC暴走事件の際には、財団が傭兵どうしの潰し合いを目的とした「選定」を行っていたらしく、傭兵どうしを戦わせる依頼が数多く発生している。この勝ち抜きトーナメントのような「選定」を生き延びた者は、最終的に死神部隊によって始末される運命にあった。始末された傭兵の数は、死神部隊Kが"傭兵"と交戦した時点で27人、"傭兵"がマグノリアを倒した時点で52人。財団いわく、この52人で概ね異分子の候補者は失われていたようだ。そして、53人めの"傭兵"は死神部隊を殲滅し、財団の思惑を打ち破った。

なお、傭兵稼業を行っている人間は多かれ少なかれ、こういった戦争下における情勢に敏感である。財団が暗躍していた事態に関しても、異変があることに気づいた傭兵は何人か存在していたようだ。しかし、彼らは傭兵という立場上、特に事情を追求することもなく、向かい来る敵を倒し続けるにとどまった。

そんななかでもマグノリアはほかの傭兵に比べ探究心が強く、以前から財団に対し、「巨大な力を持っていて、怪しげな企みをしている」と勘ぐっていた。そのため、彼女は財団について独自に調査を進めていたようだ。



▲マグノリアは財団についての画像をVoWに提供していた。

PROFILE
058
エイリーク

性別	男性	年齢	33歳
出身	YUNSK CANYON		
機体名	トールハンマー		







▲背後からブーストチャージを受けたにも関わらず生還。

「鋼の決闘士」と呼ばれ、過去に三大勢力の間で勃発した紛争のことごとくに参戦した経歴を持つ。小細工をよしとせず、正面からの突撃を好む蛮勇ぶりにも関わらず、幾多の戦場を生き延びてきたことで知られている。優秀なパイロットと評するにはやや能力に疑問も残るが、その生存能力の高さも、ひとつの才能といえるのかもしれない。

彼はUNAC暴走事件の際、ヴェニデの依頼によって、"傭兵"と共にKARMAT BASEにてシリウスUNACの殲滅にあたった。自分たちが捨て駒であることを毒づくファットマンたちに対し、「傭兵が死に場所を選べる立場ではない」と一蹴。傭兵としての立場を割り切り、不服を抱くことはなかったようである。ただし、マグノリアにはその生きざまを「死にたがりの馬鹿」と評されていた。戦闘前には「人間と機械の違いを教える」と意気込んでいたものの、UNAC部隊の圧倒的な数にはかなわず、集中砲火を受けて撃墜される。しかし、ここでも奇跡的な生還を果たした。この戦いで死神部隊が、彼と"傭兵"のどちらが生き残るか様子を伺っていたため、彼もまた異分子の候補者だったのであろう。むしろ、彼の生存能力は、異分子とは別の人知を超えた領域ではないかとすら思える。なお、その頑強さがサインズ事務局の目に留まったためか、各種の性能試験の相手役を、特別に斡旋されているようである。



PROFILE
059
ウリエル

性別	男性	年齢	41歳
出身	CALPIN WETLAND		
機体名	オクルス		





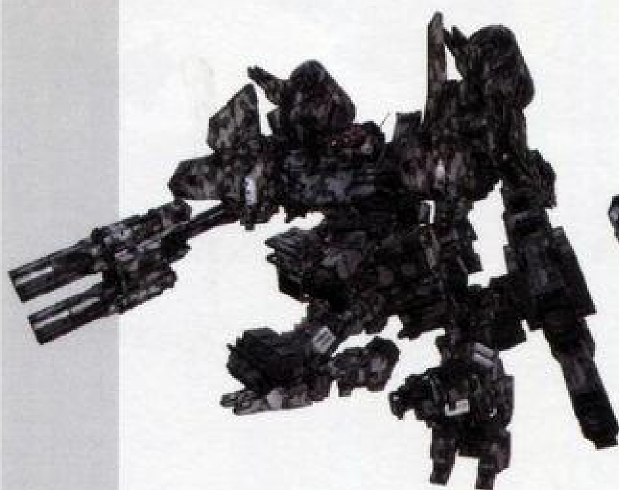
傭兵という立場ではあるものの、近年はほぼシリウスの専属として活動しており、各地の拠点防衛や警備にあたっている。平時には同勢力指揮下の正規部隊に戦術訓練を施すなど、経験を活かした活動を行っており、多くの人望を集めている。"傭兵"撃破の依頼を受け、EGF特殊部隊リーヴスと交戦中の"傭兵"を襲撃。その際、一時的に自身の敵であるEGFの戦力を利用した。



PROFILE
060
カイト

性別	男性	年齢	29歳
出身	FAT ROCKS		
機体名	ヘッドショット		





喧嘩屋あがりで、ただの命知らずな三流の傭兵だったが、ファットマンとコンビを組んだ時期から才能を開花。その後の実力は一流の域に達しつつある、と評されている。ある作戦を機にファットマンとはコンビを解消し、彼が重傷の女を救助したのちに引退したと思っていたようだが、戦場で偶然再会を果たす。そして、かつてのパートナーが見込んだという"傭兵"に対し、本気で挑みかかった。



PROFILE
061
ローランド

性別	男性	年齢	34歳
出身	VICTORIA CITY		
機体名	ペニーブラック		





有能なACパイロットであり、かつては優秀なヒットマンとして、裏社会でその名を知られていた人物。あまりに名が売れすぎてしまい、ヒットマンとしての仕事に支障が生じたため、ほとぼりを冷ます目的で傭兵へと転身。しかし、その類まれな才能によって、再びその名は広まりつつある。自身と同様に名の売れてきた"傭兵"を潰しにかかるが、その実力を評価もしている。



PROFILE
062
サルバドール・キーン

性別	男性	年齢	25歳
出身	EMAPOLICE		
機体名	ミラージオ		





若くして天才の名をほしいままにする、実力派傭兵。防御は機体の性能に任せ、高威力な攻撃を放つというシンプルな戦術だが、驚異的な正確さと冷静さで、多くのベテランを葬り去っている。一方で、当人はそれらしき鋭さを全く感じさせない、ぼんやりした性格の持ち主である。"傭兵"の噂を耳にしていたのか、天才なりの勘なのか、"傭兵"を即座に強敵と判断していた。



PROFILE 063
リンネ

性別	男性	年齢	32歳
出身	ANDYR CITY		
機体名	ビター・アニス		





　その実績と能力もさることながら、ストイックな人間性で、多くの傭兵の憧れの的となっている。単独での作戦行動にこだわりを持ち、基本的に他人と組むことはない。かつてその理由を尋ねられた彼は、他人を助けられるほど自分はまだ強くないから、と答えたという。無意識ながら強敵と戦うことを好んでいる節が見られ、"傭兵"との交戦に「うれしい」という奇妙な感情を抱いていた。



PROFILE 064
ジャック

性別	男性	年齢	28歳
出身	GALEF PLANT		
機体名	ロッテンフライ		





　凡庸な傭兵のひとりにすぎなかったが、偶然目にした残骸に貼られていたエンブレムを自分の機体に用いるようになってから、急激に実力を開花させた。周囲が幸運のシンボルともてはやす一方、当人は次第に異常な言動を見せはじめる。実は彼が手に入れたエンブレムは、今までさまざまな機体を乗り継ぎ、その度にパイロットを強い怨念で囚えたいわくつきのものだとも噂される。



PROFILE 065
法界坊

性別	男性	年齢	30歳
出身	KARMAT BASE		
機体名	放逸		





　実績の上では、現役で最高の傭兵に数えられるひとりで、過去に多くの戦場で極めて優れた成果を残している。また、特に驚異的なのは、かつて一度も本格的な操縦訓練を受けていないという点だ。つまり、彼の現在の地位と実績を築きあげたものは、ただその天賦の才のみということである。戦いを「面倒くさい」とぼやいているが、それは本人の余裕からきているのかもしれない。



各勢力と関係性のある傭兵

　傭兵のなかには、マグノリアのようにかつては三大勢力の部隊に所属していたが、脱退し傭兵へと転身した者が存在する。また、部隊出身ではないが、勢力の専属として活動する者や、抵抗組織に身を置く者など、特定の組織や勢力と関わりのある傭兵もいる。

　パイロットが組織を脱退して傭兵となった理由には、組織の体制を窮屈に感じ自ら除隊したか、問題行動が原因で上層部から追放させられた、というものが多いようだ。なお、除隊して傭兵となった人物は、よほどの恨みや固執がない限りは、所属していた勢力の依頼を引き受けることもある。

　また、戦う機会を欲して組織を抜けた者たちは異分子候補者とされ、なかには財団や死神部隊からマークされた者もいるようだ。



▲傭兵を襲撃する死神部隊のヘリ。

シリウス

アルビダ
元境界警備部隊。素行不良を理由に強制除隊。

ウリエル
もともと傭兵という立場であったが、シリウスの専属として活動。

ジャッキー・ローガン
元207部隊所属。問題行動の多い部隊だったため、上層部により壊滅させられる。

スティーヴィー・コッカー
元207部隊所属。ローガンの相棒。

ジェシカ・シャイロック
シリウス地方勢力での元兵士。復讐を達成後、マグノリアと共に傭兵となる。



▲傭兵ながら勢力下の部隊と親交があるのは稀な存在。

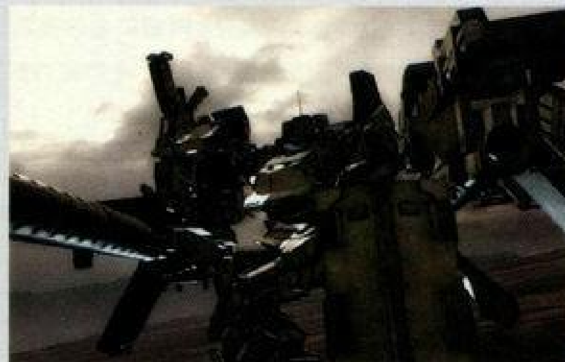
ヴェニデ

カリウス
元正規部隊所属。度重なる理不尽な命令に憤り、除隊。

ロイ・パーシヴァル
レジスタンス組織「エスパーダ」のメンバー。

テオドラ
元正規部隊所属のエースパイロット。「力の劣る者を守ることに飽きた」という理由で、除隊。

ベッツィ・ロス
元正規部隊所属のエースパイロット。テオドラのパートナー。



▲エスパーダと傭兵、二足のわらじを履くパーシヴァル。

EGF

マグノリア・カーチス
元エースパイロット。より困難な戦いと自由に生きる選択肢を選び、傭兵に転身する。

ジェト・ブタハ
元EGFの兵器開発者。

ゼヴェリーン
元特殊部隊リーヴスの一員。彼の実力を妬んだ上官により敵陣に置き去りにされ、偶然救われた後傭兵となる。

レイ・シャーク
元EGFのエースパイロット。階級の高さで実戦が遠のくのを嫌がり、傭兵となる。



▲シャークは戦いを追い求めつづける、ある意味狂気の男。

コンビの傭兵

ふたり1組でコンビを組む傭兵も、当たり前のように存在する。コンビを組むことで単純に戦力の増加が見込める利点があるが、パートナーと戦い方の相性が悪いとそれぞれ足を引っ張ることもあり、必ずしもコンビが有利というわけでもない。また、実力のあるパイロットには、パートナーをお荷物と感じ拒絶する者もおり、ほかにもふたりで報酬を分け合うことを嫌うといった理由で、単独で活動する傭兵も見受けられる。

公私共に親しい人物どうしがコンビを組むことが多いが、難関ミッションなどは依頼主が複数の傭兵を雇う場合もあり、即興でコンビを組んで任務を行う者たちもいる。その場合、傭兵たちは互いが「利用しあう」程度の認識しか持っていない。

なお、コンビの戦闘方法としては同時出撃が一般的だが、ひとりずつ時間差で姿を見せることで敵の油断を狙うという戦法がとられることもある。



▲共通のモチーフからエンブレムを付けている傭兵も。



▲息のあった連携を見せるコンビの傭兵。

犯罪組織の存在

三大勢力はそれぞれで微妙にスタンスは違うものの、支配下の人々を保護、あるいは規制するために法を用意している。しかし、組織の秩序を揺るがすようなものでなければ、原則的に犯罪事件が起きても関知することはない。つまり「ZEBRA」のような犯罪組織はあちこちで野放しになっており、武器の横流しや物品の強奪などが後を絶たない。犯罪組織は一般兵器やACなどある程度の武力を有しており、なかには軍からの脱走兵が関与している場合も見られるようだ。無論、度が過ぎるとなれば正規部隊が出陣し、鎮圧にあたる。

ちなみに、犯罪組織がよく取引をしている依存性の高い薬物は、戦闘能力や規律を乱す可能性があるため、それぞれの勢力下で一定の規制対象になっている。

PROFILE 066 067

デイヴ・フィッシャー

性別	男性	年齢	43歳
出身	BREW CITY		
機体名	クラーケン		







マーカス・フィッシャー

性別	男性	年齢	22歳
出身	ALLOY GATE CITY		
機体名	タンガロア		







古株の傭兵であり、同じく傭兵である妻ナタリーと20年以上前から各地の戦場で活躍してきたデイヴ・フィッシャー。その息子であるマーカスは、両親の手ほどきを受け戦場へとその身を投じている。複数の傭兵がパートナーの関係にあることはさほどめずらしいことではないが、親子二代で現役を継続しているケースはあまり例がない。なお、デイヴの基本戦術は守りにあり、自らのリスクを最小に抑えつつ敵を撃破するという戦術を理想形として、長く追求し続けている。マーカスにもそのスタンスを徹底させ、親子共に「要諦は守り」というスタイルで、セントリーガンと重装甲のACを用いて戦う。ちなみに、マーカスは素質には恵まれているものの、両親の域には未だ遠い。

PROFILE 068 069

ジャックポット

性別	男性	年齢	26歳
出身	VICTORIA CITY		
機体名	クラップス		







ビンゴ

性別	男性	年齢	27歳
出身	EDUNA YARD		
機体名	ファンタン		







ふたりは犯罪組織「ZEBRA」の元構成員。組織内の規律を無視して追放されるが、現在も傭兵稼業の傍ら、各地で禁止薬物の取引などに関与している。その後"傭兵"を撃破する依頼を受け、コンビで襲いかかった。

ふたりともパイロットとしてのスキルに特筆すべき点はなく、つねにコンビで依頼を受けることで、力任せに相手を破壊することしか知らない。なお、ビンゴとジャックポットの実力を比較すると、ビンゴの方が多少は腕が立つが、実際には大差ないといったところが妥当な評価。どちらにしろ、"傭兵"との戦いでは目の前の敵に弾をばらまくくらいしかできなかった。

PROFILE
070
071

ソルジャー1325

性別	男性	年齢	26歳
出身	MAZAR TOMB		
機体名	ビーハイヴ タイプA12		







ワーカー1477

性別	女性	年齢	22歳
出身	ALLOY GATE CITY		
機体名	ビーハイヴ タイプS18		







もともとは旧時代の失われた歴史の研究家とその助手であったが、突如傭兵に転身したという、異色の経歴の持ち主。その理由は、研究対象であった傭兵集団「ビーハイヴ」の信仰に感化されたためと思われる。それには、彼らの出身地がかつてビーハイヴの活動拠点であったことが関係しているのかもしれない。

彼らはビーハイヴのエンブレムを残骸から流用し、同集団の間で信奉されていたという独自の教えの復興を目指している。その教えとは、「ビーハイヴとは、世にはびこる数多の騒乱の悪因を祓う務めを授けられた真に高貴な集団であり、最終的な目的は世に永遠の平穏をもたらすことにある」というものだ。しかし、実際その目的は建前に過ぎず、教主が信者を利用して金儲けを行っていた組織であったことを本人たちは知らない。

なお、ビーハイヴ内での実力者は教主のほか高い地位にいる数名程度だったようだが、なぜか「無敵の傭兵集団」と誇張されて伝わってしまっている。

PROFILE
072
073

ナタリー・フィッシャー

性別	女性	年齢	43歳
出身	BREW CITY		
機体名	アモン・スパイラル		

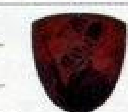






アリス

性別	女性	年齢	36歳
出身	MALDAN CITY		
機体名	マーチ・ラビット		







同じく傭兵である夫と共に、各地の戦場で活躍したベテランのナタリー・フィッシャー。戦闘スタイルは共闘相手のサポートを前提としたものである。夫と息子がコンビを組むようになってからは、ナタリーは別の傭兵(恐らく交友関係があった人物)とコンビを組んで活動することも多かったようだ。"傭兵"の手によって夫と息子を同時に失い、復讐にその身を焦がした彼女は、当時のパートナーだったアリスに協力を仰ぎ、"傭兵"に弔い合戦を挑む。

アリスは狙撃の名手として、一時代を築いた女性傭兵であった。傭兵を引退し、家族と共に暮らしていたが、三大勢力の武力衝突によって住む家を失い、再び戦場へと舞いもどった。ブランクはあるものの、かつての腕前は健在であったという。ナタリーの仇討ちを古風といいつつも、「そういう感情は嫌いじゃない」と告げ、攻撃役を担当した。

PROFILE
074
075

ジャッキー・ローガン

性別	男性	年齢	27歳
出身	TAURACA CAVE		
機体名	ワータイガー		







スティーヴィー・コッカー

性別	男性	年齢	27歳
出身	OPAL CAVE		
機体名	BPM70		







シリウスの正規部隊でありながら、たびたび問題行動を起こしていた第207部隊出身のふたり。部隊は作戦行動に乗じて、各地で略奪などの行為を繰り返しており、シリウス内でも問題視されていた。ある作戦において部隊は壊滅するが、それは彼らの存在を疎んだシリウス上層部によって仕組まれたものだったとの噂もある。ふたりはその作戦で生き延び、正規部隊を離脱して傭兵となった。

コッカー、ローガン共に機動力に長けた高機動機体を駆り、つねに命知らずの戦いを繰り広げる。彼らにとって命とは、余人には測りかねるほど軽いものであるらしい。コッカーは口では傭兵の潰し合いを不憫に思う発言もしていたが、それはまったく本心ではないだろうと、ローガンの口から語られている。

PROFILE
076
077

レイフ・スミルノフ

性別	男性
年齢	47歳
出身	PIERM SNOWFIELD
機体名	ディープワン







ハワード・コールマン

性別	男性
年齢	42歳
出身	MIYNSKY HILLS
機体名	バースト







現役の傭兵のなかでは古参のふたりであり、幾つもの戦場にその名を残す強者。近年では、つねに二人組で依頼を受けており、その熟練のテクニックで息の合った連携を見せる。また、ふたりともかつてファットマンと関わりがあった経歴を持つ。

スミルノフはファットマンとは古なじみであり、若いころに多くの戦場を生き抜いた戦友ともいえる存在であった。コンビを解消してからファットマンの動向をあまり知らなかったようで、とっくに引退していたものだと思っていたようだ。

一方のコールマンはのちに「白夜の惨劇」と呼ばれたPIERM SNOWFIELDでの紛争を生き延びたひとりであるが、その際に敵軍の運び屋として雇われていたファットマンに命を救われていた。ふたりは、以前から引退をほのめかしつつ現在も戦場に立つファットマンに対し、自分たちと同じく戦場に居続けることしかできない存在という評価を下していた。

PROFILE
078
079

ゼヴェリーン

性別	男性
年齢	28歳
出身	YUNSK CANYON
機体名	アイギス







ワンダ

性別	女性
年齢	29歳
出身	DOZUR DESERT
機体名	アイアンローズ







数年前、ゼヴェリーンはEGF特殊部隊リーヴスの一員であった。ゼヴェリーンは優れた能力と実直すぎる性格を当時の上官に疎まれ、ある作戦の際に敵陣に置き去りにされる。捕虜となったゼヴェリーンはほどなく処刑が決まるが、別の依頼を受け、偶然収容施設を攻撃したワンダの活躍によって生き延びる。ゼヴェリーンはそのまま傭兵となって活動する傍ら、自身を救ってくれたワンダを捜し続けて再会する。以後、彼はワンダのもとを離れようとせず、文字通り「盾」となって戦い続けていた。

なお、ゼヴェリーンが置き去りにされたとき、彼の隊長は別の命を受けて部隊を離れていた。しばらくして部隊にもどった隊長は、部隊員が置き去りになったことの責任をとらされてEGFを追放されてしまう。その隊長こそ、現在特殊部隊リーヴスに復帰しているハルト・G・ロックである。

ワンダは気まぐれが形になったような人物であり、依頼に際してもその時の気分次第で、本来の目的を無視した行動をとることも多い。過去には、その技量を見込んだ何人もがパートナーとなっているが、いずれも短期間で解消している。ゼヴェリーンからは、その命を救った経緯から絶対の忠誠を誓われていたものの、当人は一切意に介していないという。しかし、それが本心かどうだったかはわからない。

PROFILE
080
081

レイ・シャーク

性別	男性
年齢	44歳
出身	YUNSK CANYON
機体名	リーパーバード







バリー・ブル

性別	男性
年齢	43歳
出身	FAT ROCKS
機体名	H-ボム







功績を積み、組織内で昇進するにつれて実戦から遠ざかっていくことに嫌悪を覚えたシャークは、その地位をあっさりと捨てて傭兵となる。優れたインテリジェンスと、野性的な直感の持ち主であり、隙のない戦いを身上とした。

シャークのパートナーであるブルは、超一流の傭兵のひとりであり、同時に根っからの戦闘マニアでもある。「壊し屋」の異名を持ち、相応の実力の持ち主に出会うと依頼の報酬の多寡に関わらず、自らの快楽を優先して、必要以上に相手を破壊する悪癖で知られた。

"傭兵"と戦う以前からACどうしを戦わせる依頼が頻繁に起きていたようで、シャークは誰かが何かを企んでいるのではと、感づいているそぶりを見せている。だが、その黒幕については本人たちはどうでもよく、結局のところ、戦いが面白ければそれでいいと感じていたようだ。

PROFILE
082
083

ジェシカ・シャイロック

性別	女性	年齢	32歳
出身	WINDY CITY		
機体名	シャムロック+2		





シオドリク・バッテン

性別	男性	年齢	35歳
出身	OLD DUMAN		
機体名	モンローE		





EGF特殊部隊アルマート隊に雇われたふたりであるが、もともとペアで活動していたわけではない。ジェシカは10代のころ、戦災で家族を失う。生きるため、そして復讐のため、シリウス指揮下の地方勢力で兵士となった彼女は、徐々にACパイロットとして資質を開花させていく。その後、戦場生活で得たパートナー、マグノリアと共に傭兵となり、見事に故郷を壊滅させた敵を討ち果たす。その出生からか、ならず者を嫌っているようで、"傭兵"を「無頼漢気取り」と称していた。

一方のバッテンは目立った戦績を持つわけではないが、その経歴には激戦として名高い紛争が無数に含まれており、そのことごとくを生き延びていることになる。ともすれば使い捨てと見られがちな傭兵稼業において、ストイックに結果を追い求めるプロフェッショナルのひとりである。バッテンは勝つためには手段を問わず、ジェシカが撃破された直後に登場し、手負いの"傭兵"を仕留めようとした。この二段構えの戦法で何人もの傭兵を返り討ちにしており、「手練」と恐れられていたようである。なお、ジェシカ以前にも前哨戦役となった傭兵がいたかもしれない。

PROFILE
084
085

テオドラ

性別	女性	年齢	30歳
出身	MASSIF DOLANGO		
機体名	アイアンX		





ベッツィ・ロス

性別	女性	年齢	25歳
出身	ROUTE R1024		
機体名	フレンチ75		





ヴェニデ正規部隊内で無敵と呼ばれたふたり組。つねに力を追い求めていたテオドラが、「力の劣る者を守ることに飽きた」という理由で、ベッツィと共に突如傭兵へと転じる。かつての活躍は、ヴェニデ部隊内でなかば伝説となっており、戦場で彼女たちに出会うことは、即ち死であると恐れられている。

ベッツィは元上官であったテオドラに入隊時から心酔しており、彼女の命令であれば、いかなる困難なものも完璧に遂行してみせた。その事実は、図らずも彼女の高い才能を証明し、以後両者は互いを尊重しあう関係にある。場数を踏んでいるだけあって、"傭兵"を只者ではないと判断し、ふたりがかりながら侮ることなく交戦した。余談だが、ふたりともその素顔は思わず見惚れるほどの美女である。

PROFILE
086
087

カスパール・ダンバー

性別	男性	年齢	51歳
出身	VORKA CITY		
機体名	ドラグーン		





サミー・ジェルマン

性別	男性	年齢	49歳
出身	ZILMA BOROUGH		
機体名	メビウス		





現役最年長と言われるカスパール・ダンバーは、今なお最強の呼び名が高い傭兵。その長い戦歴は、数々の超人的な逸話で彩られている。「悪魔の力を持つ傭兵」「死神に嫌われた男」など、いくつもの通り名を持つが、その実力を目の当たりにした者は、それらが決して誇張でないという事実を知っている。

なお、「もっとも多くの戦場に身を置いた傭兵」と言われるジェルマンは、パートナーのダンバーと共に、生涯現役を宣言している。ジェルマンはふだんは誰にでも気さくな好人物として知られているが、彼がこれまでに棺桶へ送り込んだ敵の数を知った者は、その微笑みにこそ戦慄を覚えるという。

"傭兵"と戦った際に、ダンバーは「ただの傭兵として生きられない時代」と自分を取り巻く環境を嘆いており、それを聞いたジェルマンは、「他人が決めることではない」とダンバーを諭していた。

「機甲道」の傭兵たち

傭兵どうしによるグループのなかでも、特に異色な存在である「機甲道」。同グループは、古来より伝わる武道のメソッドを活用した、独自の戦闘術を駆使しており、「極意」と呼ばれるものの数々は旧時代の遺産であるとも、神仏に授けられたものであるともいわれている。一般的にはやや怪しげなイメージを持たれているが、なかには相応の実力者も存在するのだ。

機甲道では戦闘を「練」と呼ぶ、階級を固有名詞で呼ぶなど独特の観点があるようで、言葉づかいも特徴的なメンバーが多い。なお、グループとはいえ、その体系は同じ肩書を持つ傭兵という位置づけに近く、集まって行動するといったことは、基本的にはしていないようだ。そのため、思考や価値観については、メンバーのなかで一貫されていない。

階級と位（機体名）

入門	虎殺（機体名は白帝）
師範	倒龍（機体名は蒼帝）
最高位	滅凰（機体名は炎帝）

※ 機体名の最後にはいる「Ⅰ」や「Ⅱ」といった数字は、入門順を表している

PROFILE 088

道鬼斎

性別	男性	年齢	23歳
出身	QUET HILLS		
機体名	白帝Ⅱ		





位は虎殺。火力頼みの戦法をとる兄弟子たちを見下しており、誇りある強さこそ価値があると豪語しているが、自意識の高さと比較して練が不足しているようである。結局のところ口だけの傭兵となってしまった。



PROFILE 089

鬼武蔵

性別	男性	年齢	30歳
出身	RATONA NAVAL PORT		
機体名	白帝Ⅰ		





位は虎殺。卑怯という言葉は弱者の戯言であり、勝った者が強者と考えている。勝つためにはあらゆる手練手管を用い、卑劣漢と評されるが、当人は一顧だにしていない様子である。



PROFILE 090

清姫

性別	女性	年齢	30歳
出身	SAMIR CANYON		
機体名	蒼帝Ⅱ		





位は倒龍。戦いで重要なのは、頭脳と技能と考えている。ACどうしによる1対1の戦闘に特化した戦術を得意とし、師から授かったという狙撃の技、そしてラージミサイルという策を披露した。



PROFILE 091

龍厳

性別	男性	年齢	48歳
出身	MAZAR TOMB		
機体名	蒼帝Ⅰ		





位は倒龍。機甲道の創始者である大慈真人の右腕であり、実力もさることながら、その思想にもっとも近い場所にいたった人間とされている。組織内では、実質的な指導者の地位にあるらしい。



PROFILE 092

大慈真人

性別	男性	年齢	不明
出身	不明		
機体名	炎帝		





機甲道の創始者にして首魁。グループ内の最高位であり、彼のみが滅凰の位を持つ。すでに引退した身であったが、"傭兵"に倒された弟子たちの仇を取るために出撃。老年ながら、かなりの実力を見せた。



機甲道の伝授

古来より伝わる「武道」という戦闘スタイルに感化された大慈真人という傭兵が、長い修行の果てに幾多の極意を身に付け、機甲道を生み出した。その極意を持って彼が傭兵活動を続けていくなかで、機甲道という名が広まっていく。

年老いた大慈真人は現役を引退し、僻地で更に武道を磨いていたところ、その極意に感銘を受けた男が彼のもとに現れ、弟子入りを志願したという。それを受け入れた大慈真人が極意を教え込むと、男は傭兵として活動。彼の活躍により、機甲道の名が更に広まっていった。そして噂を聞きつけた新たな弟子志願者が、大慈真人のもとに集っていく。そのうち、いちばん弟子である男が実質的な指導者になり、新たな弟子たちに極意を伝えていったようだ。こうして、グループとしての機甲道が誕生した。しかし、その独自のメソッドに、どれほどの有用性があったのかは入門を果たしていない身には定かではないが。



▲大慈真人は狙撃を中心とした極意を用いた。

かつて存在した団体・組織

ONCE ORGANIZATION

現在の組織の基盤となった代表的な団体や組織と言えば、フランシスと共に新天地へ旅立ち、後のEGFとなったサンドリヨンと、汚染深部への案内役を買ったストークス。そしてかつて人類の生命線とも言えた運び屋ミグラントと、そのミグラントの連合組織であり、シリウスの礎を築いたMoHだろう。現在、これらの団体や組織は時代と共に変わり、名前は失われていった。



▲限られた生存可能地域では、物資の確保すらままならなかった。



▲"黒い鳥"と交戦していた、MoHの部隊。

サンドリヨン

サンドリヨンとは、過酷な汚染地域を粗末な装備のみで彷徨い、ミグラントからも賎民として蔑まれていた流浪の民の呼ばれ方である。特定の人種や集団を指すものではなく、そういった環境に身を置いたものがそう呼ばれていた。

彼らはおそらくは幾多の屍を犠牲に、汚染の状態を見極める技を身につけた者たちであり、その技術は俗に「渡り」と呼ばれた。「渡り」は確証された技術ではなく、汚染の状況変化を経験則から判断する、「勘」のようなもの。例えば雲の動きや風の流れから、汚染の変化を見極め、汚染濃度の少ない場所をくぐり抜けるようにして旅を続けていた。つまりサンドリヨンのリーダーとなるものは、経験のいちばん多い、グループのなかで最年長である「長老」が選ばれる。しかし、あくまで予測の範囲に過ぎないため、当然想定外の出来事や、読みが外れてしまうこともあり、行き倒れたサンドリヨンも少なくない。それほど危うい立場だったのである。

サンドリヨンは生存不可能なはずの汚染地域のなかで、かろうじて生きられる場所を渡り歩き、生き抜いた。そのうちの一派は、後に新たな指導者フランシスを得る。彼らはフランシスの導きによって海を渡り、現在のFAR EASTへとたどり着くことに成功した。



▲サンドリヨンは、さまざまな汚染地域を渡り歩いていった。

サンドリヨンの出生

長老の決断に誤りがあれば即座に集団死に繋がる生き方に、盲目的に従っている点は、彼らが狂気の集団として認識される要因となっている。そんなサンドリヨンと積極的に関わりを持とうとするのは余程の物好きだけであった。

そのような風潮があったなか、コーデリアの母であるエリザベスは、行き倒れていたサンドリヨンの少年オズワルド・ウォリクシャーを気まぐれで救っている。ウォリクシャーはそのままMoHの勢力下で過ごすことになるが、その出自から、奇異の眼差しを受け続けていたようだ。なお、彼はその後、救われた恩義に答えるようにMoHのACパイロットとして成長し、やがてエリザベスの次女リーガンの用心棒となっている。

ストークス

名うてのミグラントですらも近寄ることを避ける、汚染地域深部への潜入・探索を専門としていた「ストークス」という集団。彼らは別名"潜り屋"(ダイバー)とも呼ばれ、おもに遭難者の救出を生業としている。グループの名は、リーダーであるエドガー・ストークの名から取られており、実態はストーク本人と、数名の仲間のみの少人数グループである。ただグループとはいえ、ストークスのメンバーは基本的に個々で活動しており、定期的に行われる集会時のみ招集される形態であった。また、構成メンバーはいずれも、もとはサンドリヨンの民であり、彼らの能力は、サンドリヨンの「渡り」の技術によって成立している。

ストークスに仕事を依頼する際にはルールがあり、例えば汚染深部への同行依頼などである場合、金銭だけでは不足であり、「信義に足る人間」として認められる必要があった。それは、「渡り」のような不安定な手法は、互いの信頼がなければ成立しないからだ。そのため彼らは、信義に足ると判断した者にのみその力を貸し与え、あるいは仲間として認めた。

メンバーは重度の汚染に晒された結果、いずれも何らかの肉体的な障害を抱えており、彼ら自身、いつ死ぬかわからないといっていい状態にある。しかし、むしろその事実こそが、感覚や肉体における彼らの超常的ともいえる能力の源となっている。



▲ストークスは汚染地域にある残骸から物資を調達することもあった。汚染深部へ突入して無事生還できる者は、当時は彼らくらいである。

PROFILE 093

エドガー・ストーク

性別	男性
役職	ストークス筆頭

経歴

SOUTH FRONTIERで汚染地域の探索をしている最中、偶然アイザックを発見して救助したストーク。彼はNORTH FRONTIERへと移動すると、MoHにアイザックを引き渡し、しばらくシティ周辺で活動を続けていた。ある日、とある生存地区で武装集団に襲われていたところをフランシスたちに救われたことを発端に、彼女たちのタワー探索に同行。一行を案内しながら汚染深部へと向かった。その旅を終えた後、ストークはフランシスと新天地を目指して出発する。

FAR EASTに到着後も、フランシスのサポートを行っていたようだが、ある日を境に姿を消したようである。最期までフランシスと共にあったのか、彼の消息もまた判然としないままである。

人物像

自称「人助けが趣味」の自由奔放な人物。皮肉まじりで口は悪いが、死にかけていたアイザックを見かねて救助するといった人情家でもある。また、彼がアイザックをMoHにタワー目撃者として引き渡したのも、決して報酬だけが目的でなく、生き証人として渡せば、アイザックも悪いようにはされまいと考えたためだ。彼のルールはつまるところ、「好きなように生きること」であり、損得抜きに、自分がやりたいことを選んでいただけである。

ミグラント

ミグラントとは、かつて世界が汚染に覆われていたころ、限られた物資やインフラしか持ち合わせていなかった当時の人々を、微かに繋いでいた存在。生存可能地域を渡り歩いて交易を生業とする者や、汚染地域に出向いて過去の戦争で使われた物資を回収・販売する者を指す、いわば行商人たちの総称である。

ミグラントは、グループを結成して組織的な活動を行う商売人タイプと、個人での一獲千金を狙う冒険者タイプに分けられる。前者は堅実で保守的な活動を行い、後者は過激でギャンブルを好む傾向が見られたが、両者共に何より自分の利益を優先する点は共通している。生活物資を運び人々を助ける一方、武器や弾薬を取り扱うなど倫理観はなく、報酬さえ得られれば商売相手を問うことはなかった。

当時、物資の流通はミグラント頼みだったため、その需要は大きく、限られた環境でしか過ごせない人々にとっては必要不可欠な存在だったという。ACもミグラントが発見したものが売買されるのが主流であった。

しかし汚染領域が減退していくにつれ、人々の生活圏は広がりをみせ始める。さらにタワーの発見による技術革新でミグラントの活躍の場は次第に減少し、その呼称も失われていく。転身を余儀なくされたミグラントの多くは各勢力に組み込まれる形になったが、その状況をよしと思わない者もいた。彼らは時代の流れに逆らうように、自分の能力と胆力を頼みに運び屋の活動を続けたのだ。彼らの生き残りは後にストーカーと呼ばれ、束縛を嫌うその生き方は、三大勢力が形成されていく社会情勢のなかでは、次第に秩序からはみ出した者として蔑視の対象となっていったが、自由を求める者たちは己の望むままに活動を続けている。

なお、ACを扱う傭兵もミグラントに分類された。即ち己の「戦闘力」が彼らの商品だったのである。傭兵たちは縄張り意識が強い荒くれ者が多く、限られた物資や生存可能地域を巡り抗争を繰り広げていた。


▲数少ない領地を巡り、争い続けていたミグラントたち。

MoH



創設者：エリザベス・ストラトフォード
代表者：コーデリア・ストラトフォード
設立地：NORTH FRONTIER
活動内容：ミグラント活動および傭兵の斡旋

エリザベス・ストラトフォードというミグラントが中心となり、シリウス・エグゼクティヴスの前身となるミグラントの連合組織を創設した。組織の正式名称は「Men of Honor(名誉ある兵士)」で、頭文字をとって「MoH」と呼ばれる。この組織の目的はミグラントの安全確保や相互利益の補完にあり、NORTH FRONTIERを中心に活動を続けていた。

おもな業務としていたのは、物資の発見や回収を共同で行う商業活動と、クライアントと傭兵を仲介する兵力の斡旋。NORTH FRONTIERではその名を知らぬミグラントはいないというほど有名な存在で、ミグラントの総元締めのような側面もあった。例えば、MoHの管轄内で身勝手なミグラントが現れた場合、MoHはそのミグラントに対し警告を与えるが、それでも従わない場合は、戦闘部隊を派遣して制圧したという。これらの戦闘部隊は、必要あれば傘下の傭兵を率いて戦場に出向くこともあったが、基本は荒くれ者の集団であり、単純な力押しの戦いばかりを繰り広げていた。

創設当初からエリザベスは独裁的な運営を貫いていたが、その死後は彼女の遺言に伴い有力者による合議制に移行。以降ストラトフォード一族の権力は失われるも、MoHはより盤石な組織になる。ただし、エリザベスの次女リーガンのように、これを一族の没落と受け止め強い嫌悪感を抱く者もいた。

その後、三女コーデリアがMoHの頭首となったことを発端に組織は拡大、再編成され、後にシリウス・エグゼクティヴスとなる。従来行っていた商業や傭兵の斡旋業務からは撤退したが、シリウスから分派したあるグループが、斡旋業務を受け継ぐ組織サインズを発足するにいたった。組織は変わったが、「斡旋はあくまで仲介のみで、傭兵の責任は持たない」という方針は、MoHからサインズへと受け継がれている。

PROFILE 094

ゴネリル・ストラトフォード

性別　女性
役職　元MoH顧問

経歴

エリザベスの長女であり、コーデリアの姉。コーデリアがMoHやゾディアックとの戦いを終えた後、彼女は「タワー」の実在を確かめるための有用な駒として、コーデリアら一行に接触。脅迫的な手法を用いてタワー探索の依頼を承諾させている。その真意はおそらく、ほかのMoHのメンバーに先んじてタワーの実在を確かめ、自身がタワーを手にすることを目論んでいたものと思われる。

しかし、その計画は帰還したコーデリアの手によって崩れ去る。ゴネリルのなかでは絶対にありえないはずであったコーデリアの復帰は、ほどなく彼女を苦境へと追い詰めた。最終的には一切の権力をはく奪され、肩書のみの地位に追いやられる。絶対的な権力者となっていたコーデリアが、かつて自らを窮地においやった姉を生かしていた理由は判然としていない。

人物像

傑出した才能を見せることはなく、長女でありながら、周辺からやや軽んじられがちであった彼女は、誰よりも自分自身の能力を自覚していた。冷遇された環境は、彼女に冷静な判断力と忍耐力を与え、無謀な欲を持たないことを身につけさせたのである。長じるにつれて、彼女は三姉妹のなかでもっとも温和な人格者としての評価を固めていく。それは時勢を見る能力に長けた、ゴネリルならではの処世術であったのだろう。

母の死後、失われた一族の権勢を挽回することに躍起になる次女リーガンとは対照的に、ゴネリルはむしろその遺言に忠実に従い、組織を合議制へと移行させることに協力的であった。それは次第に彼女の周りに味方を生み、周囲がそれと気づかぬうちに、その地位を盤石なものにしていったのである。

火のような激情を持つ次女と、天性の才能にあふれた三女に比べ、彼女は目立つ存在ではなかった。だがしかし、その性情はやはり母の血を受け継いでいた。すなわち、望むものを決して諦めることのない執念深さと、ミスを犯さない周到さ、狡猾さである。次女リーガンが三女コーデリアとの対立を深めるなかで、その事実を知りながら、自らに利がないと悟った彼女は、一切の介入を行わず、静観を貫いていたことからも、その性格の一端が垣間見えるだろう。彼女にタワー探索を依頼されたコーデリアは、彼女の執拗さを知っていたため、その依頼の拒否権はないものも同然に感じている。

ちなみに、彼女はいくつになっても童女のような口調や格好をしていたが、それもまた本性を隠すための仮面のようなものだったのかもしれない。



人類を観察する存在

SUPERINTENDENT

かつて「企業」という名を使ってシティの戦いに介入した者たち。その実態は、人類を救済する目的で作られたと思われる存在だった。この、仮に「観察者」と呼称する者たちの実態には謎が多く、断片的な情報しかない。ただわかっているのは、「人類を救うための手段を模索している、人ではない存在」ということだ。シティ崩壊後に表舞台から姿を現して以降確認された様子はなく、現在どのような活動をしているかは不明。つねに世界の裏で暗躍する彼らのことから考えて、三大勢力の動向を伺っている可能性は考えられる。

確認されている観察者の構成員は主任とキャロル・ドーリーと名乗っていた2名のみ。彼らはシティの第一次反抗作戦時に現れているが、当時から誰も実際の姿を見たことがなかったという。



▲主任はACに搭乗して現れ、シティを混沌に陥れた。

誕生経緯と目的

キャロル・ドーリーは、フランシスに「自分たちは世界と人間を守る使命のために生み出された」と告げている。よって誰かによって作られた存在であることは間違いない。彼女の言う使命とは世界と人を守る、「救済」の道を探すことだろう。そしてその手段を探るため、実験を繰り返しているとされる。

そして、観察者にその使命を残したのは、かつて大戦を引き起こした者たちではないだろうか。そうであるならば、使命を残した者たちは、自らの過ちに罪悪感を覚えて世界を救済しようとしたのか。はたまた世界が再生した後に、彼らは再び戦いを始めるつもりだったのかもしれない。

それから遥かな時が流れた今でも、観察者の答えは見つかっていないと思われるが、彼らの行動によって大勢の人が苦しみ、死んでいったのも事実である。彼らの救済は人類にとって救いとなるのか、それとも身勝手な束縛に過ぎないのかはまだわからない。

人類への介入

観察者たちが人類へ関与したことが確定している案件はふたつある。それは、ドン・タイレルとセサル・ヴェニデに「支配体制」を提案、もしくは、支配する都市を築くための支援を行ったことだ。だが、両者とも支援者の詳しい正体までは知らなかったはずだ。

目的ははっきりしないが、観察者はその後も彼らの動向を伺っていた。そして、ドン・タイレルの築いたシティが、彼の支配に反対するレジスタンスによって襲撃された第一次反攻作戦の際には、武装組織「企業」として表舞台に現れ、シティの在り様に介入している。

しかし、第二次反抗作戦では第一次反抗作戦のように出撃することはなく、ひとりの"傭兵"の力を試すかのような介入を行った。そうして企業は邪魔者となったシティの警備部隊すら手にかけ、最終的にはシティを「失敗」とみなし、無差別攻撃を実行。このシティの出来事で観察者は"黒い鳥"の誕生を目撃し、人間の可能性について模索し始める。

それからしばらくの間、観察者は身を潜めていたものの、"黒い鳥"やセサル・ヴェニデがタワー探索に出向いたときには彼らの前に立ちふさがり、一行を「不要な存在」として抹殺を目論む。だがふたりの前に敗北し、アイザックというもうひとつの可能性を見つけた観察者は、彼と共に再び姿を消した。

今なおどこかに潜んで様子を伺っていると思われる観察者たちの求めるものは、ヴァーディクト・ウォーの先にあるかもしれない。



▲代表がレジスタンスに拘束されると、観察者はシティを壊滅させた。

未確認兵器

観察者は当時の技術水準を大きく超えた兵器を所有しており、シティの第二次反抗作戦時に初めてそれらを投入している。当時は未確認兵器と呼ばれていたそれは、現在も各地で出没が確認されている自律兵器AMMONや特殊機動兵器SCAVENGERである。そのほかにも、観察者は特殊機動兵器L.L.Lを使用していた。また、シティが壊滅した後も、いくつか別の特殊機動兵器が各地に出没していたらしい。これらの特殊機動兵器は複数のミグラントとの戦いの末に破壊され、現在はその残骸、もしくはそれ以前の大戦で破壊された残骸と思わしきものが各地に残されている。三大勢力はこれらの残骸を改修し、防衛兵器として利用している場合もあるが、観察者のように正確にコントロールするまでにはいたっていない。



▲MAZAR TOMBに放棄されている、特殊機動兵器の残骸。

L.L.L



TYPE D No.5



神様と黒い鳥

カーチス家には、人間を救済しようとする"神様"とそれに抵抗する"黒い鳥"に関する古い言い伝えがある。この神様こそ、観察者のことだろう。

観察者によって作られた秩序と、その秩序を破壊する"黒い鳥"。観察者はその行動に疑問を感じていた。それは本人たちが人間のためを思ってるからだ。しかし、束縛されたくないものもいる。その秩序が、本当の意味で救済ではないかもしれない。そうして、"黒い鳥"は観察者の思惑を全て焼き尽くしていく。

作られる秩序に住む世界と、荒れ果てた世界で自由に生きる世界。そのどちらがよいのか。おそらくはそれは誰にもわからないのだろう。ただ、人間はそれを選ぶことができる。選ばなくてはならない。カーチス家の物語は、それを伝えてきたのかもしれない。

"黒い鳥"の言い伝え

"神様は人間を救いたいと思ってた"
"だから、手を差し伸べた"

運命を作り上げることを課せられた者たちは、今も思索を続けている。
それは人によって生み出された、人の世界を守るために。

"でもそのたびに、人間の中から邪魔者が現れた"
"神様の作ろうとする秩序を、壊してしまう者"

"神様は困惑した"

"だから先に邪魔者を見つけ出して、殺すことにした"

力を持ちすぎたもの、それは秩序を破壊するもの。
彼らの「プログラム」には、それは不要だったのだろうか。

それとも、彼らはそれを生みだすためにこそ、作り上げられたのか。



"そいつは、「黒い鳥」って呼ばれたらしいわ"
"何もかもを黒く焼き尽くす、死を告げる鳥"

"最初の黒い鳥、その人が生まれるのを見たのよ"

運命を決めることができるのなら、それは幸せだと言えるのだろうか。
作られた幸せのなかにも、自由と呼べるものはあるのだろうか。

好きなように生き、好きなように死ぬ。それ以上の自由が、果たしてあるだろうか。
たとえ何かを失ったとしても、それは絶望を意味するものではきっとないのだから。

人は皆、抗う権利を持っている。そしてその義務を負っている。



▲ただひたすらに使命に忠実なドーリーと人間の行き着く先を見てみようとする主任。主任は人間の可能性を探るために"黒い鳥"の力を見極めようとする。

PROFILE 095

主任

性別	男性？
役職	現場指揮官（企業時）
機体名	ハングドマン





経歴

シティで起きた第一次反抗作戦では現場指揮官としてレジスタンスを駆逐。フランシスの父ジャック・バッティを殺害した張本人でもある。その戦いの際、企業が雇い、ジャックと交戦した"黒い鳥"に関心を示した主任は、第二次反抗作戦でレジスタンスに雇われた"黒い鳥"の力を試すかのような行動をとっている。自らも"黒い鳥"と2度交戦したのち、3度目は特殊兵器EXUCIAで決戦を挑んだ。

その後、"黒い鳥"たちがタワー探索の旅を行うなか突如として現れ、再び立ちはだかる。人間の可能性を見極めるため、"黒い鳥"をセサルともども抹殺せんとするも、ふたりの前に敗れ去り、姿を消す。

人物像

混沌を具現化したような、無秩序・分裂的な性格で奇矯な言動が多く、つねに挑発的な態度をとる。しかし、時には高貴な振る舞いをする姿も見受けられるなど、本来どういった性格なのか正確に理解することはできない。

主任は人間の可能性を期待するそぶりを何度か見せているが、人間の可能性を否定するアイザックの考えにも強く興味を示している。つまり主任は、自分たちが介入して人間を導くのではなく、人間自身がどんな道を選ぶのかを見てみたいのだろう。それが破滅であろうが再生であろうが、主任にとっては問題ではないのかもしれない。そういった意味で、彼は"観察者"と呼ぶに相応しい存在である。

なお、"黒い鳥"とタワーで戦った際に大勢の主任が出現したことから、同様の存在が複数いることが判明している。まるで複製可能なコンピュータのような存在の主任が、もともと人間であったかどうかを知るすべはない。

PROFILE 096

キャロル・ドーリー

性別	女性？
役職	現場補佐（企業時）

経歴

シティの反抗作戦の際、主任の補佐を務める人物として現れ、フランシスたちの通信に度々介入、コンタクトを行っていた。シティの激戦後、主任と共に再びフランシスたちの前に現れ、タワーの探索を中断するよう警告を与える。その後、タワーのふもとにたどりついた一行を「浅はかな人間」と見下し、抵抗を続ける"黒い鳥"たちに、ついには自分たちの正体、「人間と世界を守るために生まれた」ことを告げた。

人物像

誰に対しても高圧的な態度を崩さず、感情を露わにすることがない、非常に起伏の激しい主任とは正反対な振る舞いを見せる。主任の言う「人間の可能性」に対しては興味深いと感じつつも、否定的な態度をとっていた。だが、シティでの戦いにおいて"黒い鳥"の力を認識すると、一考の余地はあると考えを改めている。

しかし、それでも自分たちが救済しようとする人類から邪魔者が現れることは理解しがたいようで、何度かフランシスたちに疑問を投げかけている。彼女にとって、自分たちの使命は人間のためであると確信してのだろう。最終的に、彼女が出した結論は「大きすぎる力は排除すべき」ということだった。"黒い鳥"の伝承の神様は、彼女自身を彷彿とさせる。

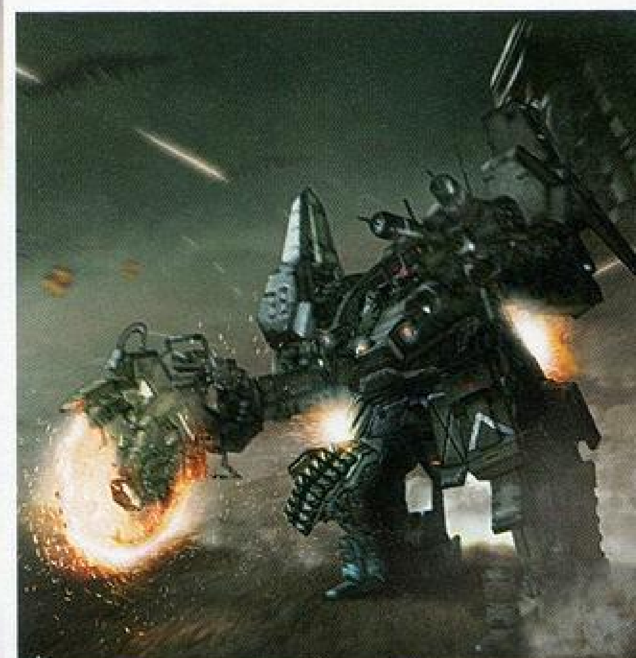


成長と格差。
強者と弱者。
繁栄と破滅。
生と死。

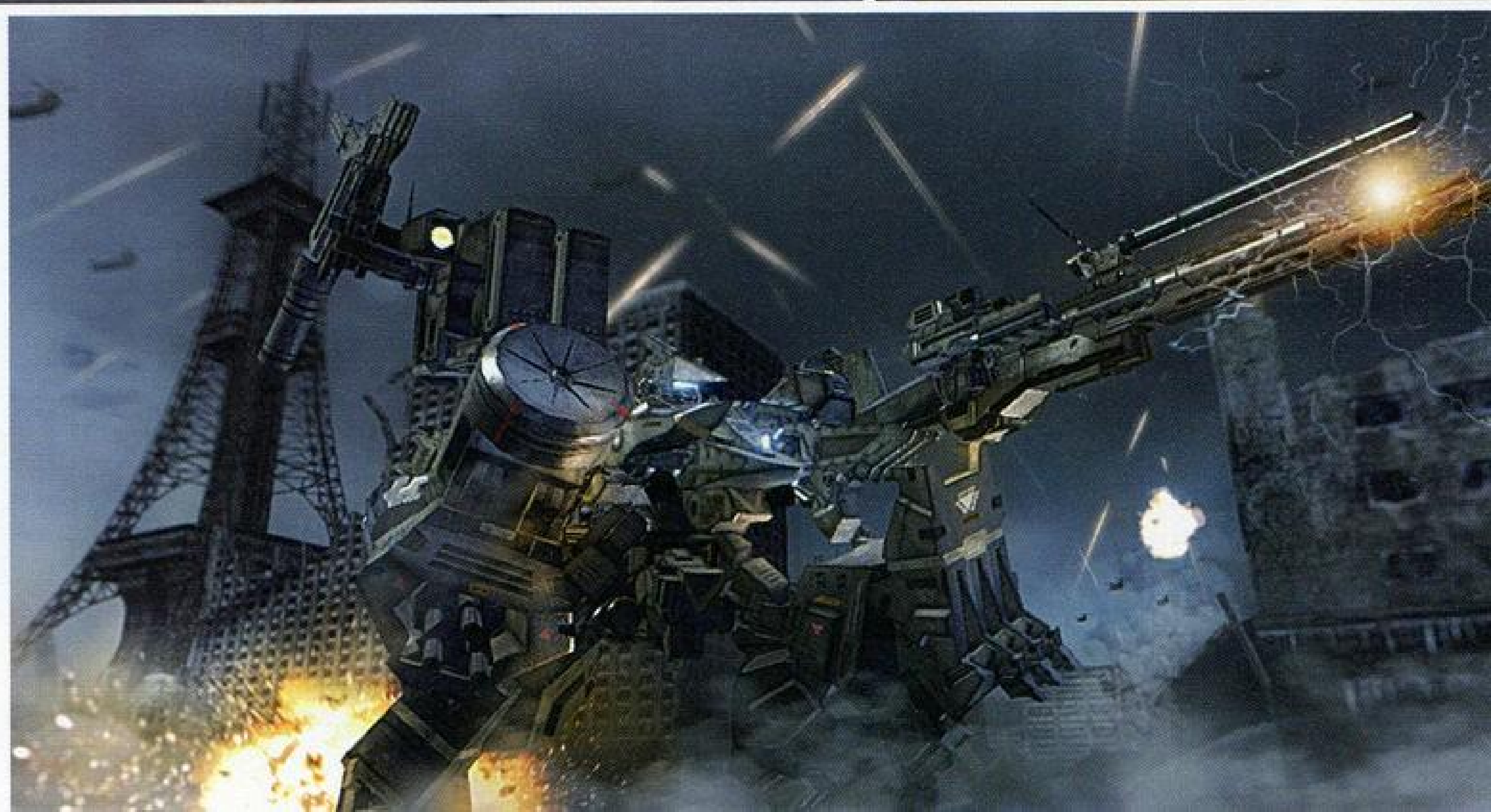
この愚かな生き物は、いま再び蛮行を繰り返そうとするのか。

Growth and disparity
The strong and the weak
Prosperity and ruin
Life and death

Will this hopeless species now repeat its barbarity again?







AREA
[拠点]

Countless years have passed since the apocalyptic destruction.
The contamination that covered the world was now cleansed, and mankind has once again spread around the world.
It was the beginning of mankind's resurgence, but it also meant that the endless wars of mankind were about to start again.

Growth and disparity The strong and the weak Prosperity and ruin Life and death

Will this hopeless species now repeat its barbarity again?

極寒の氷原、灼熱の砂漠、水没した都市など、大陸ごとにさまざまな顔を見せる拠点。それらの特徴をつぶさに観察していけば、各拠点の戦略的な意味や旧時代の秘められた歴史の一端が見えてくる。

タワー

タワーとは、汚染が減退した時期に世界各地で発見された、旧時代の超大型建造物のこと。その内部には、現在の科学力をはるかにしのぐ技術で作られた旧時代の遺物と、それらを製造するための設備が使用可能な状態で残されている。

三大勢力はそれぞれが複数のタワーを占有しており、タワー内部に残された旧時代の技術を解析することで現在のような発展を遂げた。タワーは三大勢力にとって力の源であると共に、奪われると勢力が弱体化してしまう急所でもあるのだ。

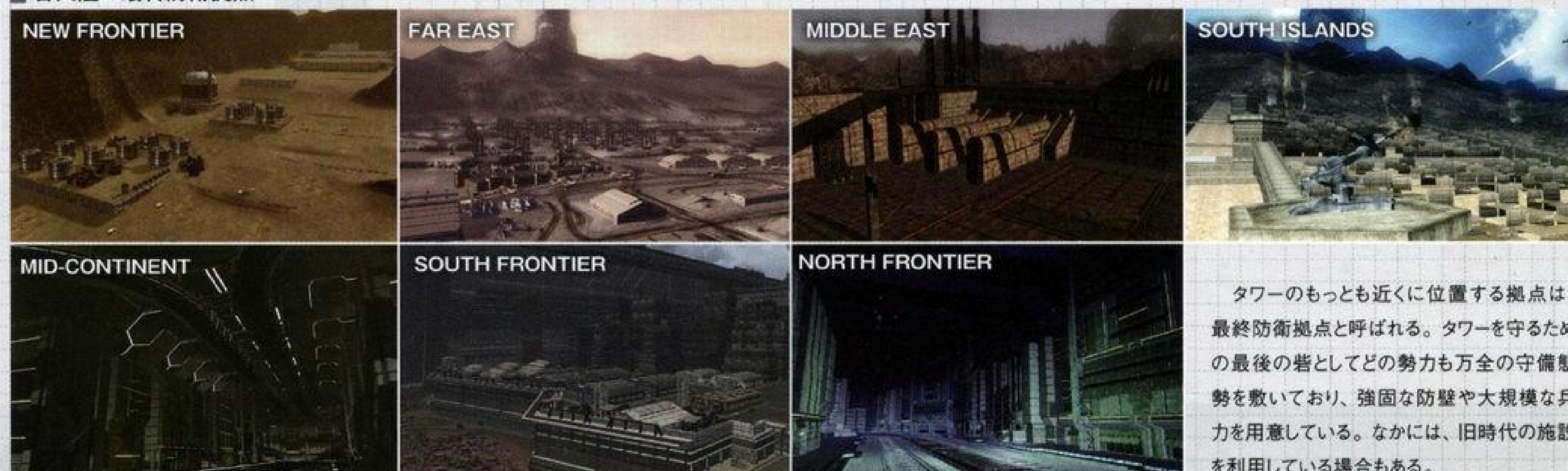
各大陸には、タワーへ続くルートにそって大きな拠点が8つあり、そこが敵軍からタワーを守る防衛ポイントとなっている。逆をいえば、侵攻する側は全ての拠点を落とさないとタワーに到達できない。当然ながら、タワーから離れた拠点ほど防備が手薄で、タワーに近づくほど配備されている戦力も増加していく傾向にある。


▲タワーは巨大なため、それぞれの拠点から姿を見ることができる。

各大陸のタワーとその拠点の位置



各大陸の最終防衛拠点



タワーのもっとも近くに位置する拠点は、最終防衛拠点と呼ばれる。タワーを守るための最後の砦としてどの勢力も万全の守備態勢を敷いており、強固な防壁や大規模な兵力を用意している。なかには、旧時代の施設を利用している場合もある。

製造目的

タワーが何を目的に建造されたものであるかについてはさまざまな異論があるが、巨大な宇宙船であるという説を唱える者もいる。すなわち、タワー上部の構造物は巨大なエンジンや推進翼の一部であり、内部に残された大規模な製造施設は、移住先あるいは宇宙空間において生活基盤を確保するためのものだというのだ。

この説を支持する者たちは、タワーは一種の箱舟であり、これを建造した者たちは汚染された大地を捨て、宇宙への移住しようとしていたのだと主張する。しかし、その主張に明確な根拠があるわけではなく、今後の更なる調査が待たれるところである。



▲天を突かんばかりのタワーの威容。これだけ巨大な質量を持った施設を建造できたことからも、旧時代の技術力の高さがうかがえる。

内部に保存された無人兵器

タワーの内部にはデータベースや施設のほかに、現行の兵器を超越した旧時代の無人兵器とそのエネルギーを発生させる装置が残されていた。

シリウス、ヴェニデ、EGFはこれらの存在に気づいていたのかもしれないが、兵器の起動方法がわからず、なかば放置されているような状態だった。しかし、財団がUNACの暴走事件を起こし、タワーに侵攻したことで状況は一変する。

タワーを占拠した財団は、内部にあった無人兵器を戦闘に利用するために、休眠状態にあったそれらを起動させた。財団の指令を受けた兵器たちは、暴走したUNACと共に世界に混乱を巻き起こす。

その後、財団によるタワー占拠騒動が収束すると、各陣営も残された無人兵器の利用を試みるようになる。しかし、制御の仕方を理解することができず、結局、AIにまかせて自律行動させるしかなかった。そのため、重要な拠点の防衛用として配備し、進入したものを無差別に攻撃させるという運用を行っている。

無人兵器のエネルギーを発生させる装置の正体はわかっていないが、莫大なエネルギーを生みだすことから考えて、もともとはタワーを打ち上げるための動力源として使用される予定だったのかもしれない。

謎のエネルギー機関についての報告書

- エネルギー機関は特殊機動兵器や特殊兵器の動力源となる。現在使われているACのエネルギーとは別もの
- 過去の大戦時代の主力兵器に用いられたもので、汚染の少なくとも一つの原因となったと推測される
- 莫大な動力を発揮するが、生物に悪影響を及ぼす
- 高密度に圧縮された粒子は、緑色の霧状の存在として視認される
- 財団が起動させるまで封印状態であった。勢力も存在自体は確認していた可能性があるが、エネルギーの活用方法が不明だったと思われる







▲タワーのエネルギー解放後に各地に出現した特殊機動兵器や特殊兵器。それぞれが脅威的なスペックを保持している。

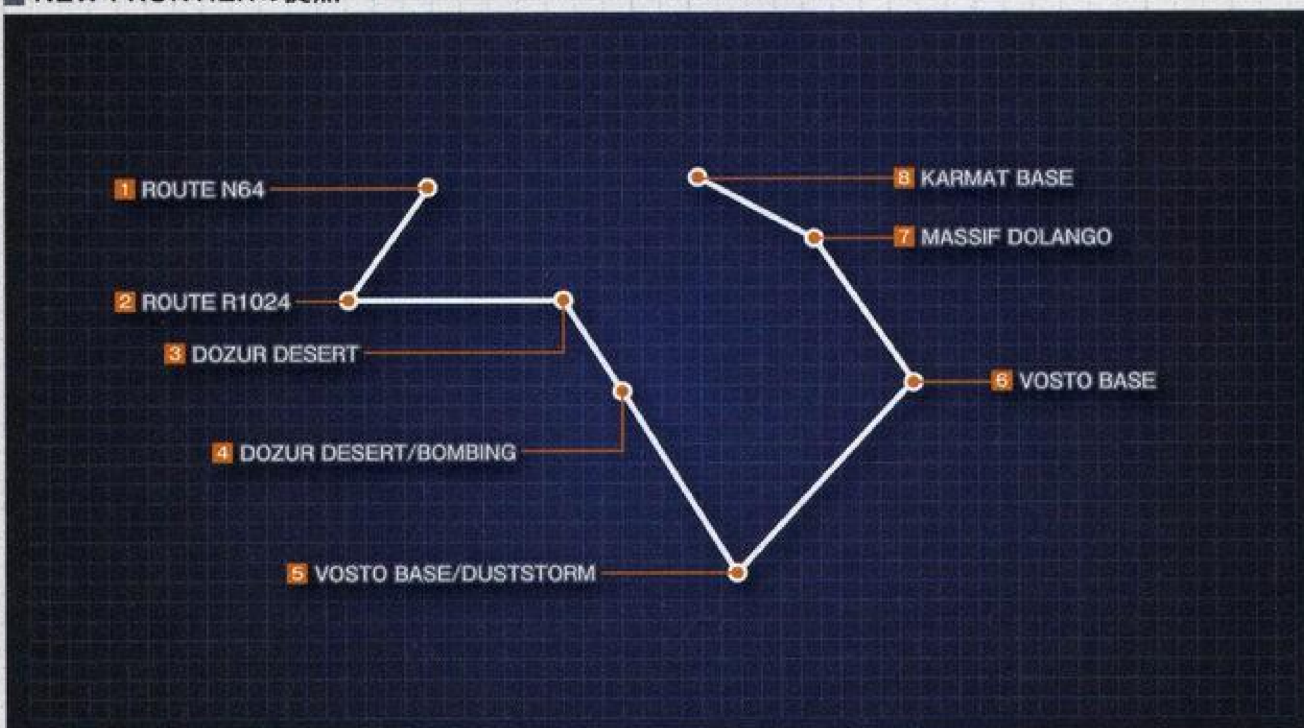
NEW FRONTIER

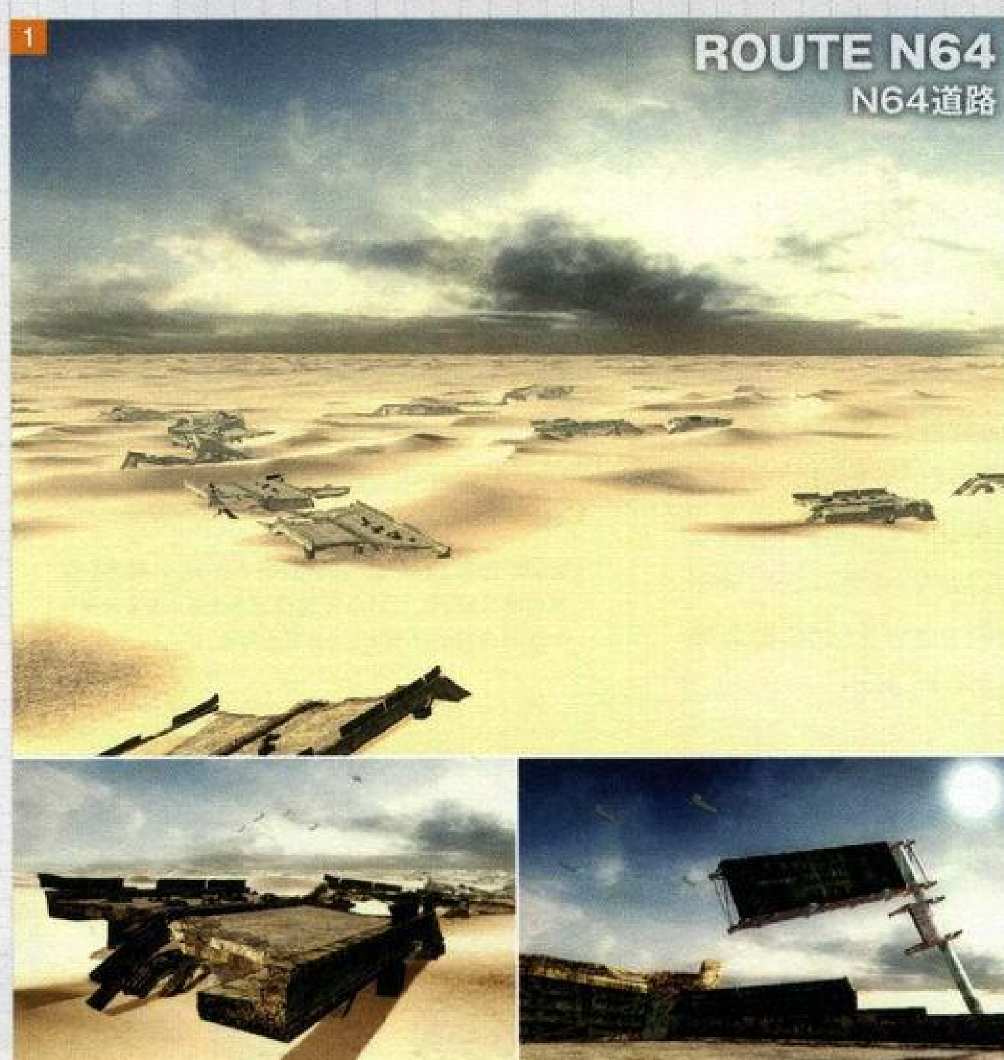
NEW FRONTIERの大部分は砂漠や高地といった険しい地形になっており、開発はあまり進んでいない。そのため、大陸内に大きな施設はほとんど見受けられず、拠点付近に基地が建てられるのみとなっている。なお、大陸の西側には大戦時代に使われていたと思われる高速道路や、スピリット級移動要塞の残骸が残されており、かつては繁栄していたことがうかがえる。



▲砂漠を超高速で飛びながら、航空爆撃を行うN-WGⅨ/v。

■NEW FRONTIERの拠点









4





DOZUR DESERT/BOMBING
ドズル砂漠／爆撃

5



VOSTO BASE/DUSTSTORM
ボスト基地／砂嵐

6





VOSTO BASE
ボスト基地

7



MASSIF DOLANGO
ドランゴ山塊



8





KARMAT BASE
カーマット基地

1 広大な砂漠地帯に道路の残骸が横たわっている。障害物は少ないものの、砂丘の起伏を利用することで身を隠しつつ射撃を行える。

2 崩壊した大規模な立体交差道路が、かつて優れた交通網があったことを示している。

3 大破したスピリット級移動要塞が屹立していることから、かつてここで激しい戦闘があったことがうかがえる。"傭兵"とN-WGⅨ/vが激突した地でもある。

4 拠点上空を5機の爆撃機が飛行し、スピリット級移動要塞の付近で爆弾を投下してくる。

5 荒野に建設された軍事基地。砂嵐が襲来しているため、視界が悪い。

6 砂嵐が去った後のVOSTO BASE。広い範囲に中規模の施設が点在している。

7 山塊という名前が示すとおり、低い山が群集している。山間の道は狭く入り組んでいるが、大きく開けた場所には工場のような施設の名残が見られる。

8 タワーへと続く坂道の途中に建設された基地。左右にそびえ立つ高い岩壁により地上部隊の侵攻ルートが大きく制限されるため、防衛側が非常に有利な地形となっている。

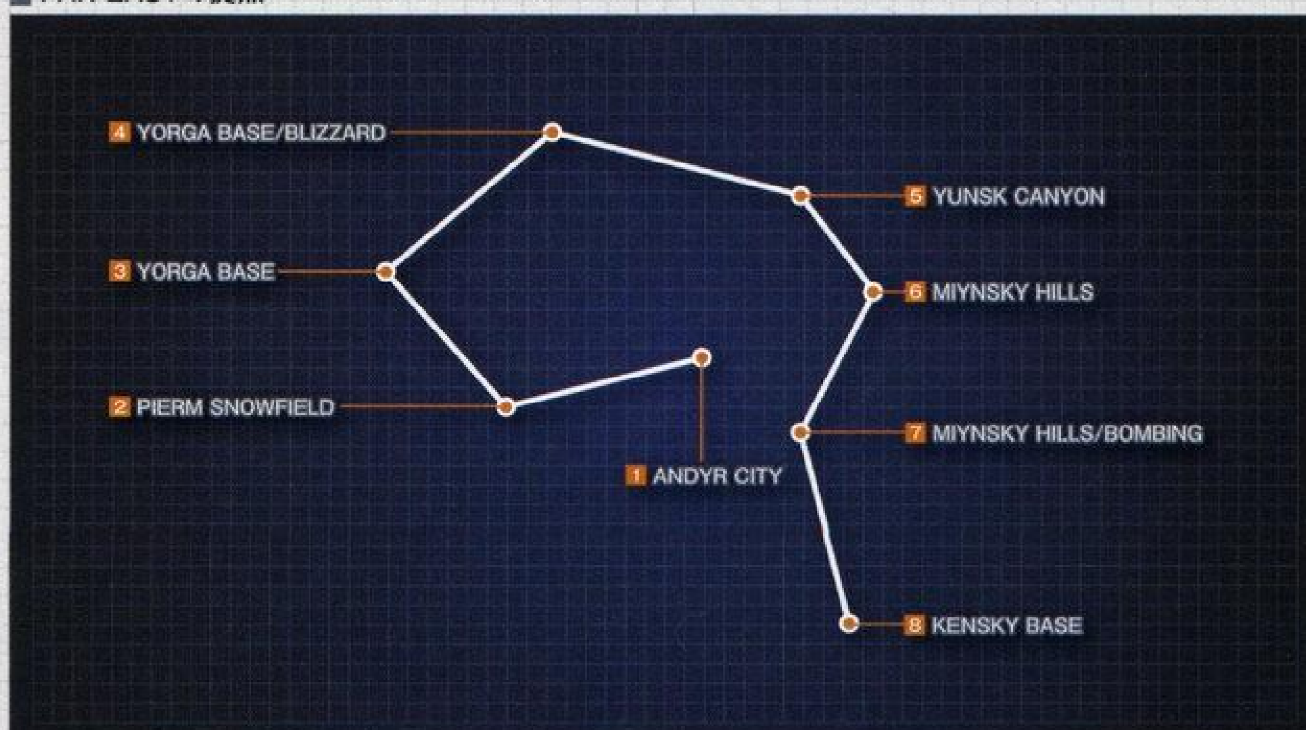
FAR EAST

ほとんどの土地が雪に閉ざされたFAR EASTは、人の生活できる範囲が限られている。そのため、都市の数は少なく、人々は居住可能なANDYR CITYのような土地に密集して暮らしている。その反面、広い土地を利用した大規模な基地の数は多い。特に、タワーの近くにあるKENSKY BASEは強固な防衛網を敷いており、無数のミサイルが配備されている。



▲MIYNSKY HILLSの地形を変えんばかりの、EXUSIAの猛攻撃。

■FAR EASTの拠点



1





2





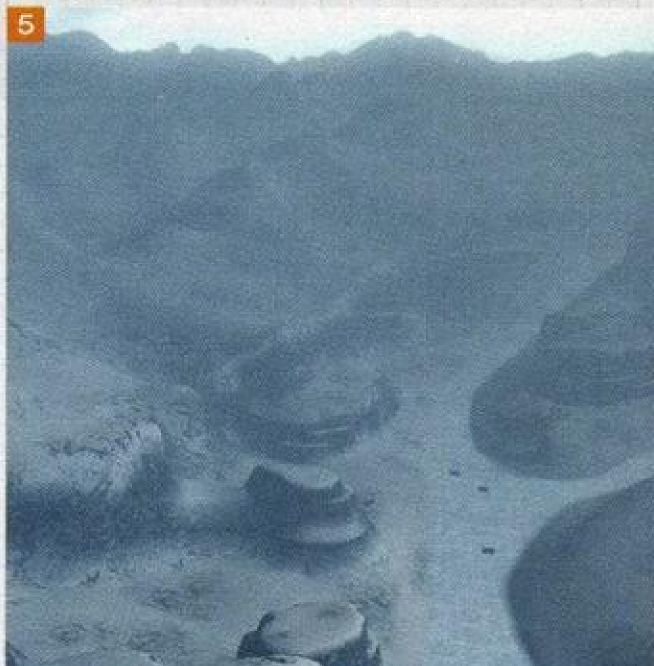
3



4



5

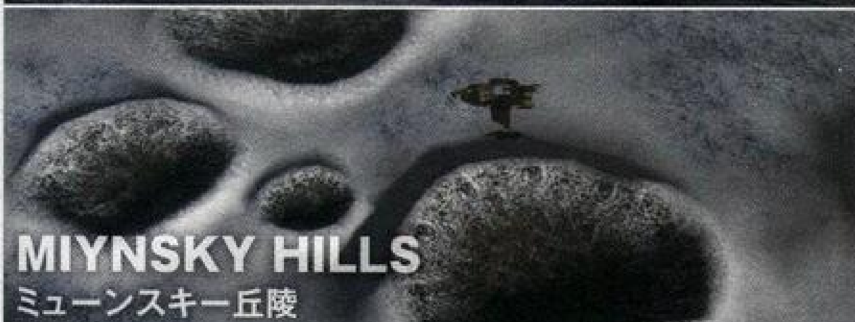




YUNSK CANYON
ユンスク峡谷

6





MIYNSKY HILLS
ミューンスキー丘陵

7

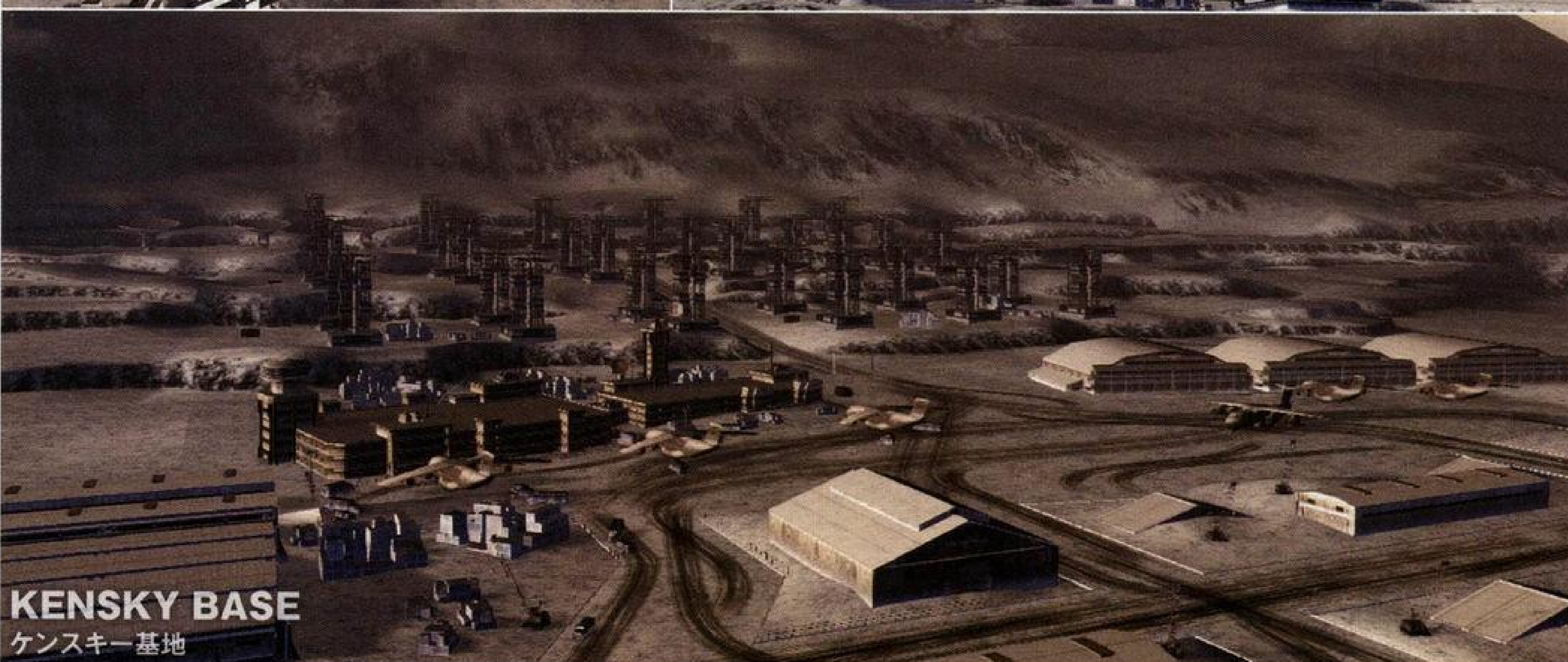


MIYNSKY HILLS/BOMBING
ミューンスキー丘陵／爆撃

8







KENSKY BASE
ケンスキー基地

1 集合住宅のような建物が林立している都市。人気のない建物が規則正しく並んでいる様は、ある種の不気味さを漂わせている。

2 超大型の航空機と思わしき残骸が雪原のいたるところに放置されており、中央にはひときわ大きな残骸が突き立っている。

3 多くのハンガーが立ち並ぶ、暗闇に閉ざされた軍事基地。

4 猛吹雪に襲われたYORGA BASE。舞い散る雪の影響で見通しが悪く、敵を視認しにくい。

5 雪に閉ざされた深い峡谷。川に張った氷は厚く、ACが乗っても割れることはない。

6 無数のクレーターがある見晴らしのよい雪原。クレーターのなかには、ACが身を潜められるほど巨大なものもある。

7 爆弾の雨が降り注ぐMIYNSKY HILLS。遮蔽物がないため、爆撃の回避は非常に困難。

8 雪原に建設された基地には無数のミサイルサイロが設置されており、そのなかには弾道ミサイルと思わしきものが格納されている。

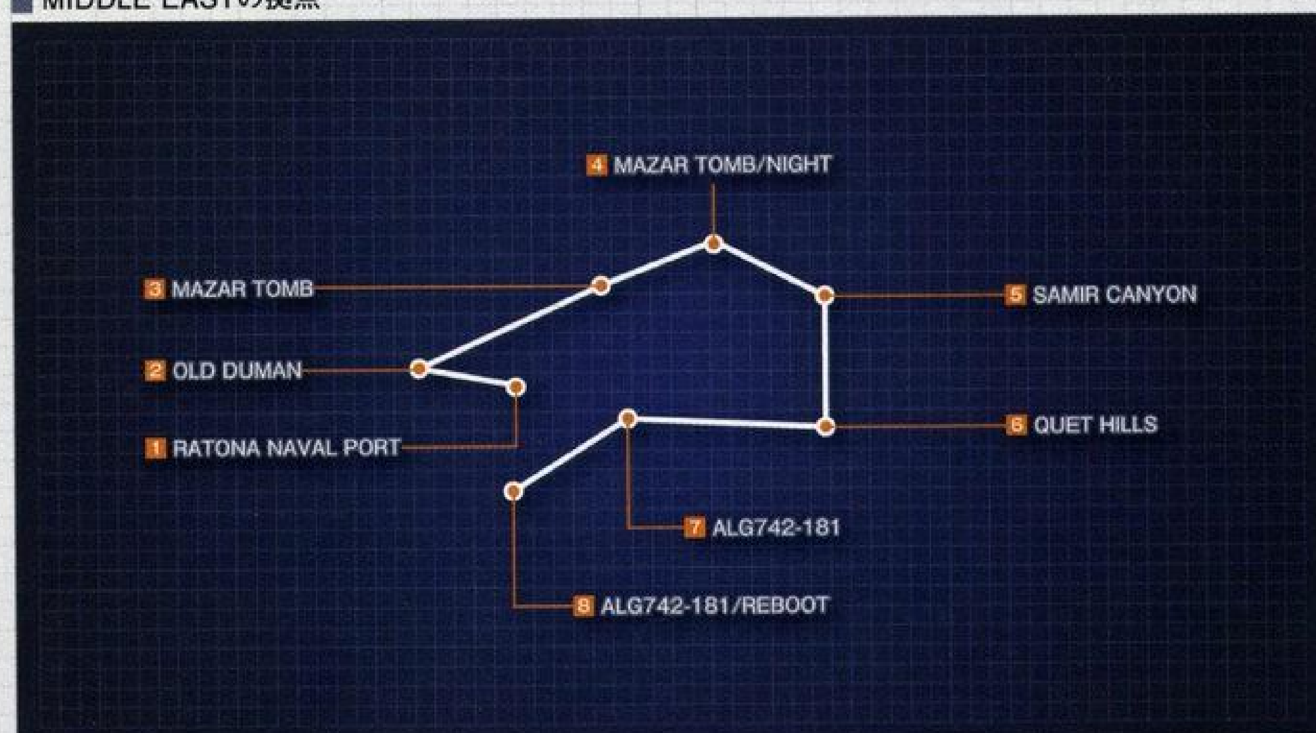
MIDDLE EAST

隣接するFAR EASTとはうって変わって、乾いた大地が続くMIDDLE EAST。この大陸には広大な平野や資源を採掘できる山地が存在し、過去に作られた施設が破壊されずに残っている。しかし、人の居住する大都市や軍事基地はあまり見受けられない。それは、三大勢力が興った地域から離れていたために、開発が遅れたことが関係している。



▲廃墟の軍港では、空を支配するGLAY LOTUSとの激戦が待つ。

■MIDDLE EASTの拠点



1



RATONA NAVAL PORT
ラトナ軍港



2





OLD DUMAN
デューマン跡

3



MAZAR TOMB
マザール墓

4



MAZAR TOMB/NIGHT
マザール墓／夜

















1 放棄されたタンカーが立ち並ぶ廃墟の軍港。水が干上がったために軍港の役割を果たせなくなり、船舶がそのまま放棄されている。

2 多くの人が暮らす都市だったと思われるが、現在はその大半が砂に埋もれてしまっている。

3 過去の戦いで使用された巨大兵器のひとつL.L.Lの残骸が荒野を埋め尽くしている。その光景は、まさに「墓」と表現するのが相応しい。

4 日没を迎えたMAZAR TOMB。工場から吹き出す炎がL.L.Lの屍を不気味に照らす。

5 切り立った崖が続く峡谷。道が途中でいくつかに枝分かれしている。

6 すり鉢状の大きなふたつの縦穴が、2本のトンネルでつながっている。かつては、何らかの鉱物資源の採掘施設だったと思われる。

7 "傭兵"とブルー・マグノリアの決戦の地となった正体不明の施設。

8 ALG742-181が再起動した状態。無数の自律兵器・PODが飛び交い、施設に侵入した者を徹底的に破壊し尽くす。

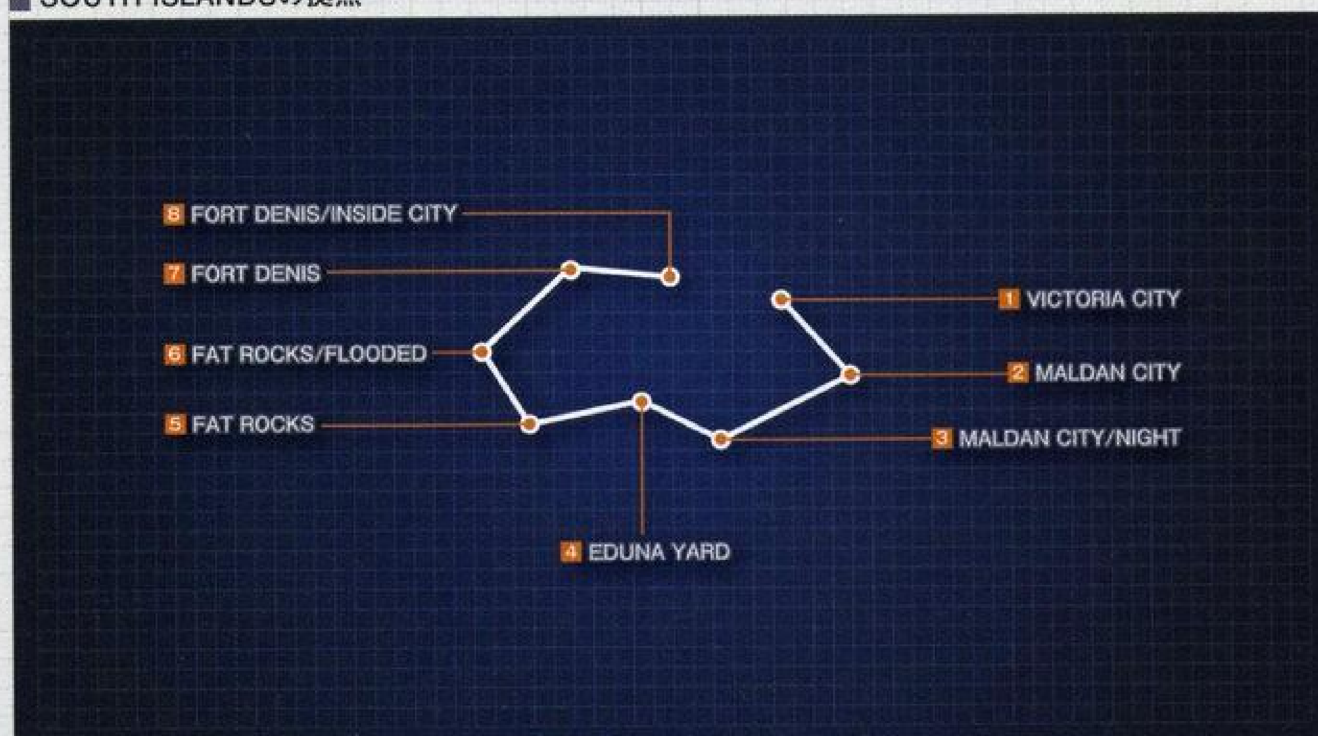
SOUTH ISLANDS

SOUTH ISLANDSの拠点は海岸線に沿って存在しており、東側と西側で趣がかなり異なっている。具体的には、東側の拠点が砂に埋もれて開発が進んでいないのに対して、西側の拠点には水辺に大きな基地や都市が建設されているのだ。特に、最終防衛拠点のFORT DENISの威容は圧巻で、非常に強固な防衛態勢を敷いている。



▲デニス城塞の市内にてTo-605シリーズとの激闘が繰り広げられる。

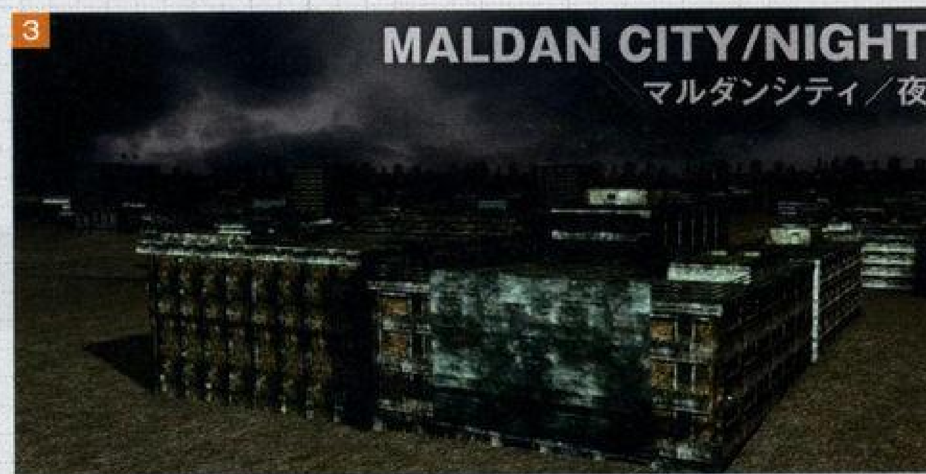
SOUTH ISLANDSの拠点

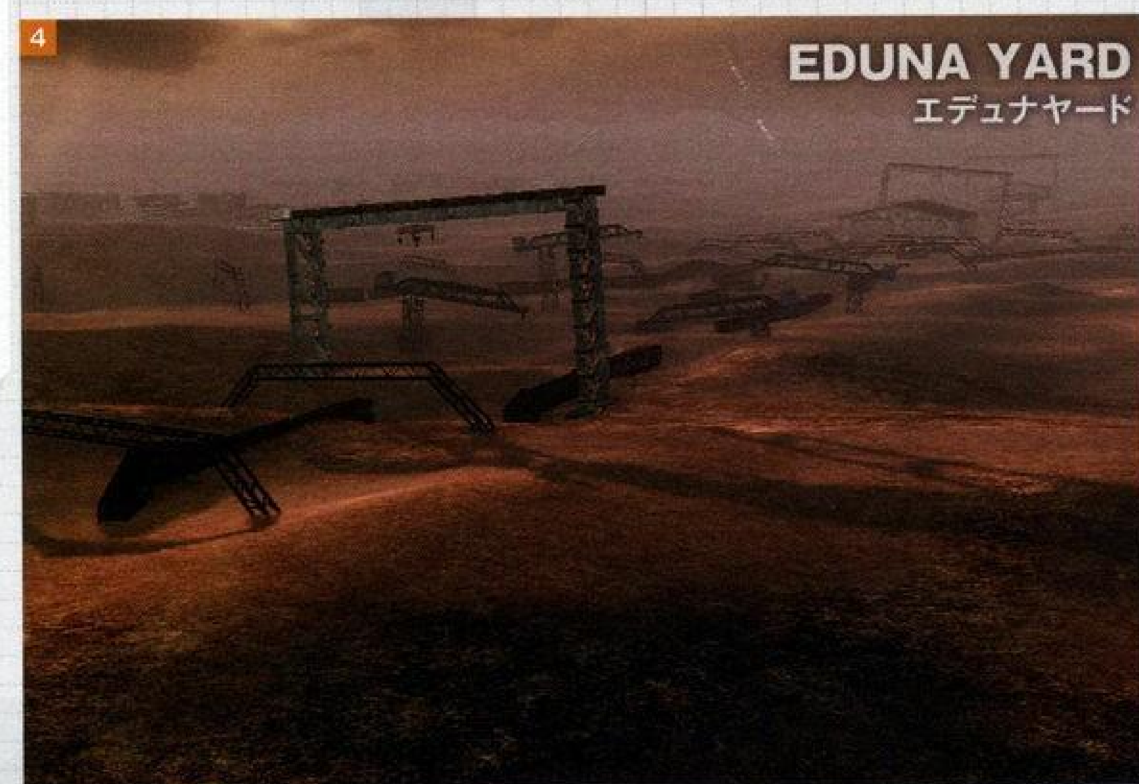














6

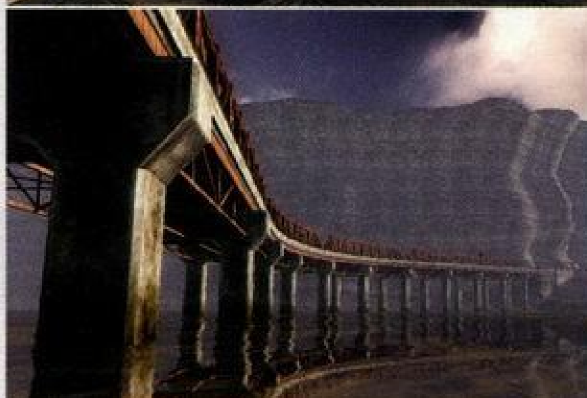


FAT ROCKS/FLOODED
ファット岩盤／浸水



7

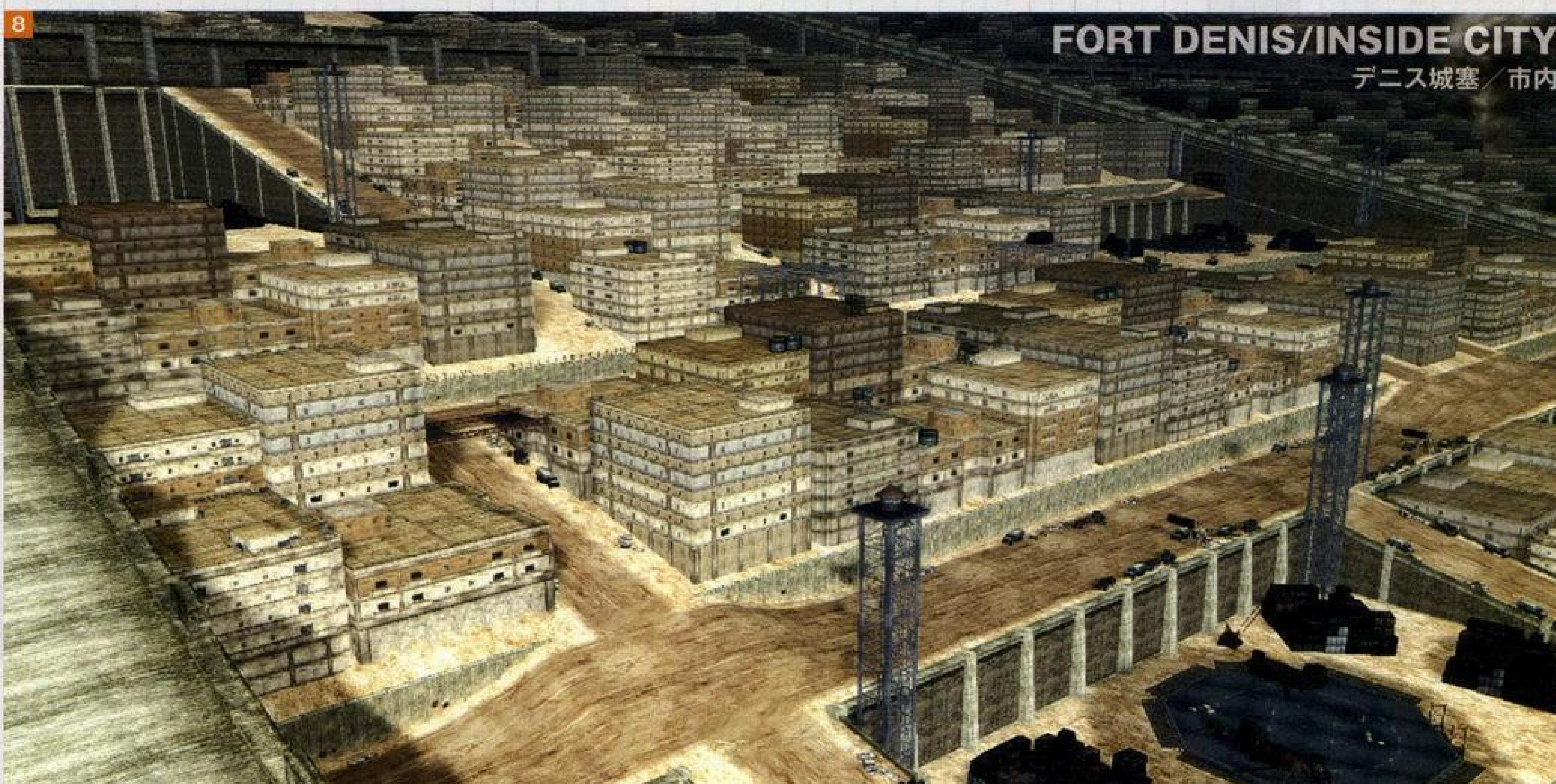






FORT DENIS
デニス城塞

8



FORT DENIS/INSIDE CITY
デニス城塞／市内





1 押しよせる砂によって埋没した大都市。高層建築が多く見受けられることから、崩壊する前は、天を突くようなビルがひしめく摩天楼だったと思われる。

2 背の低い建物が並ぶなか、ひときわ目をひくのが街の中心付近に存在する監視塔。過去にシティにあった監視塔と同様のもので、今でも稼働している。

3 夜間のMALDAN CITY。光源となるものがないため、視界が非常に悪い。

4 廃墟を照らす夕焼け空が印象的な、列車の操車場跡。

5 幅の広い渓谷にそって、伸びるように軍事基地が建設されている。

6 川の水かさが増したFAT ROCKS。足場が狭くなっているため、水没の危険がつきまとう。

7 湖畔に建設された強固な城塞。城塞へと侵攻するルートが2本の橋しかないうえに、侵入者を迎え撃つ多数の砲台が設置されており、地上から接近するのは難しい。

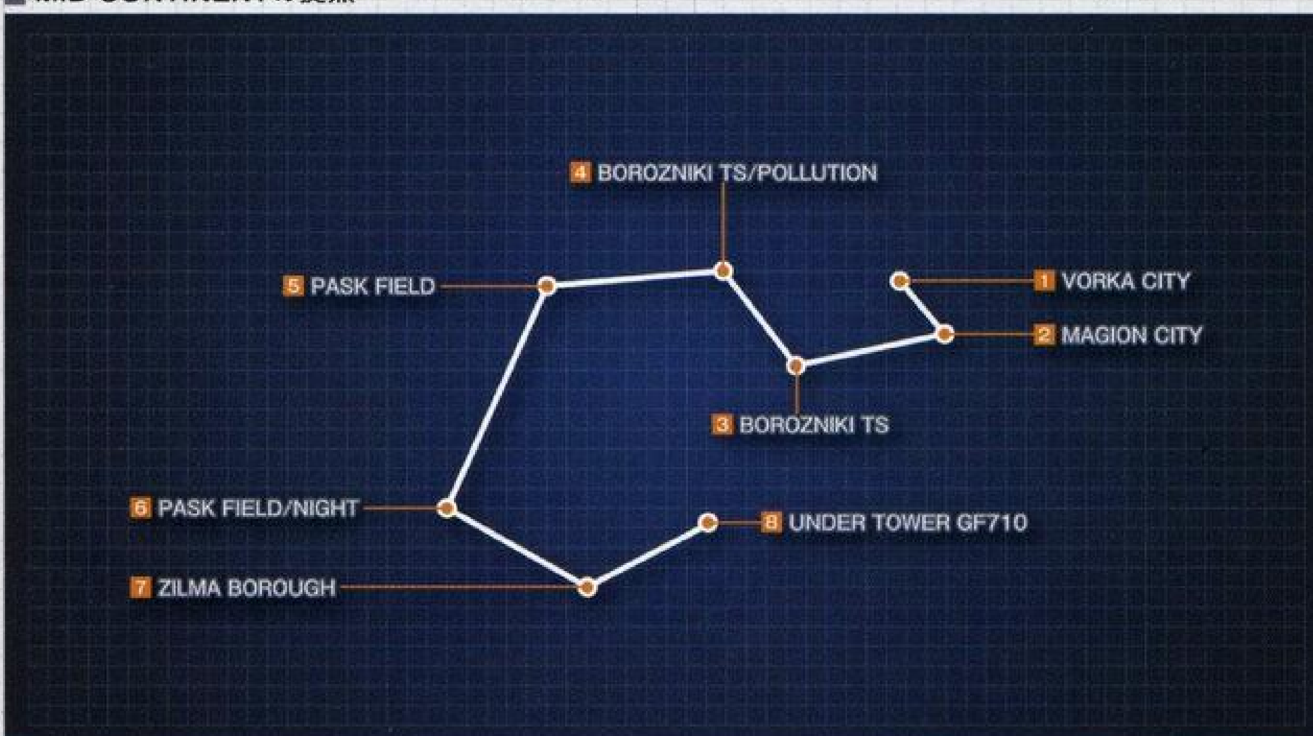
8 デニス城塞の内側には、斜面に張り付くようにして住居が立ち並ぶ。タワーの最終防衛拠点というだけあって、配備されている兵力も多い。

MID-CONTINENT

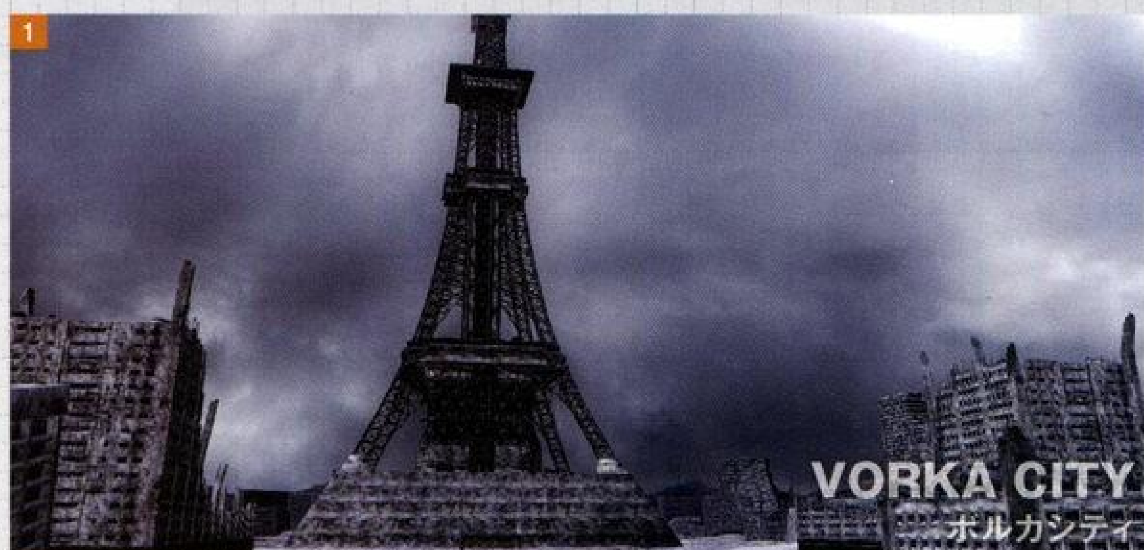
MID-CONTINENTでは、ヴェニデの前身がつくった都市が古くから繁栄していた。そのため、開発が進んでいる場所が多く、ZILMA BOROUGHのような巨大都市も存在する。また、この大陸はエネルギー資源も非常に豊富。東部にはBOROZNIKI TSなどの貯蔵施設が数多く稼働し、長大なパイプラインを通して都市部にエネルギーを供給している。


▲PASK FIELDでの激戦。LiVの攻撃がACに身動きすらさせない。

■ MID-CONTINENTの拠点



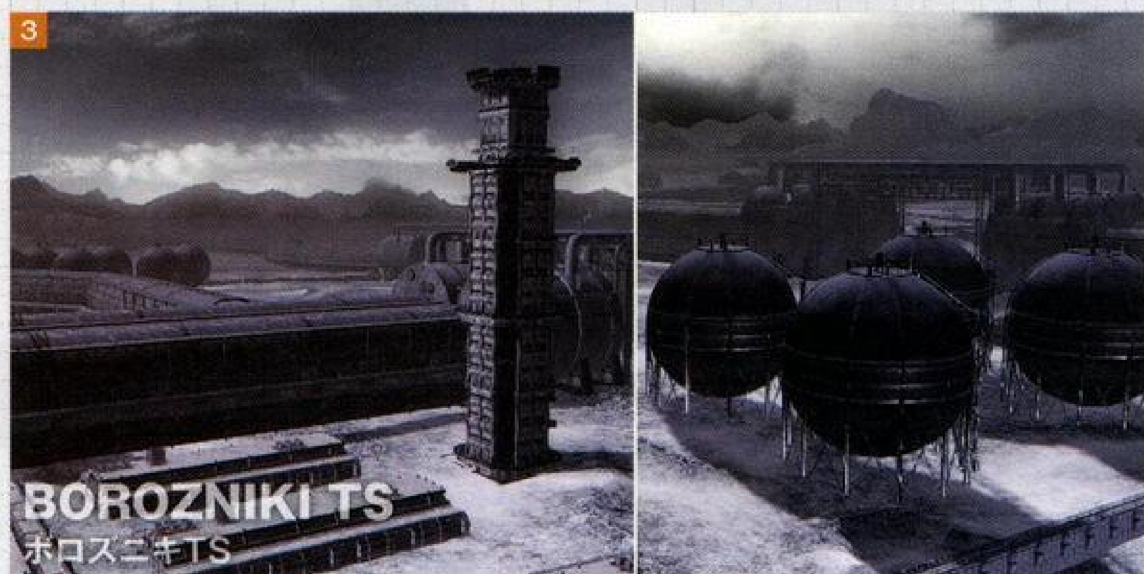
1



2



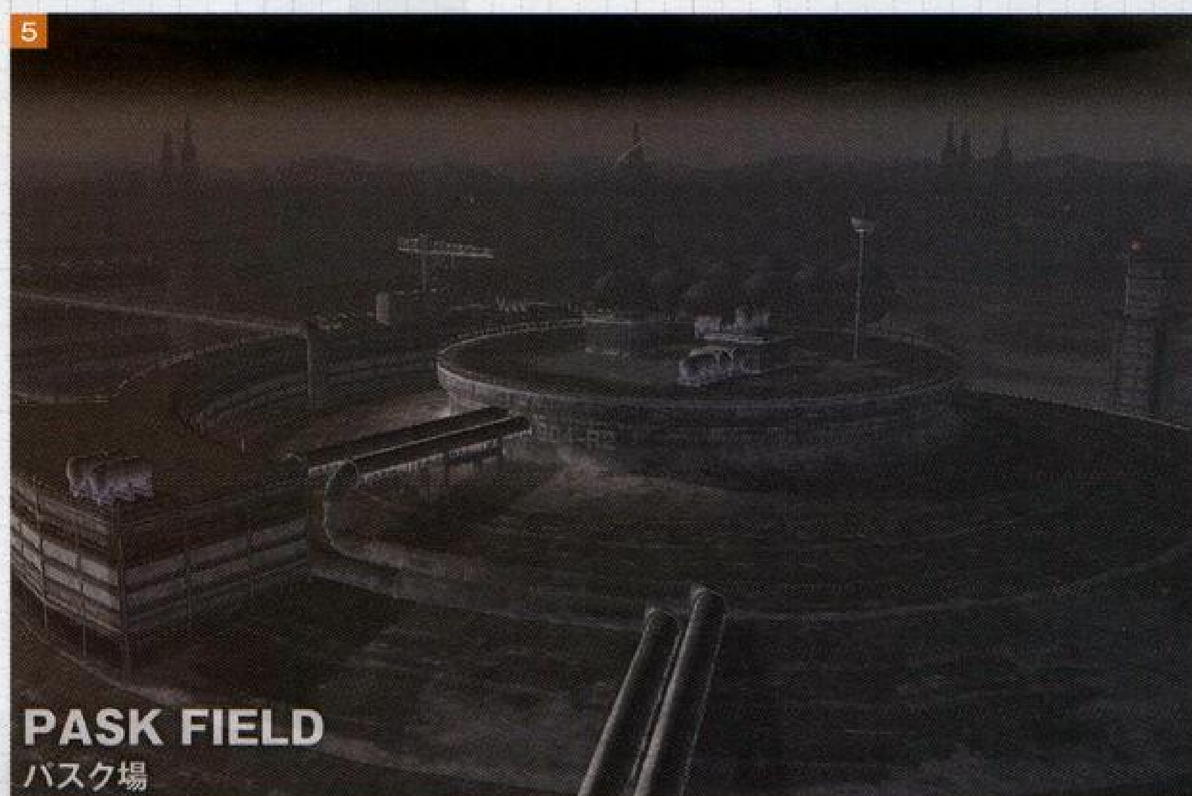
3

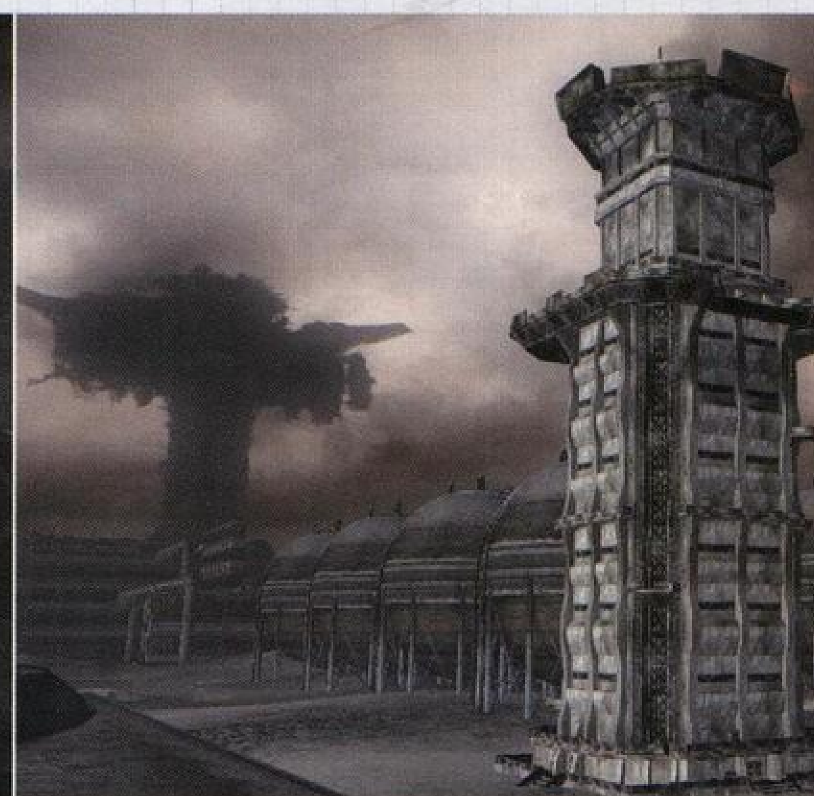


4



5



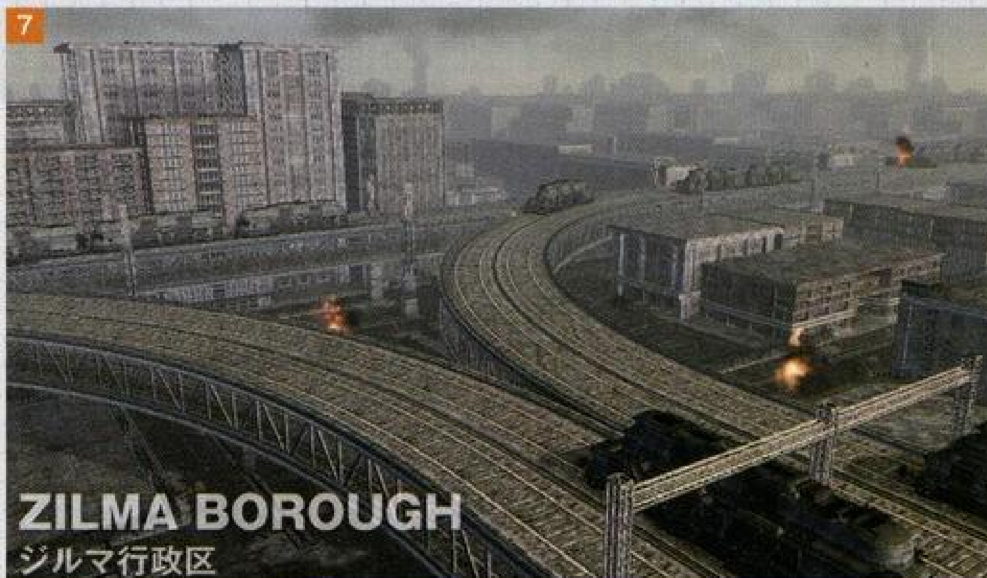


6



PASK FIELD/NIGHT
パスク場／夜

7

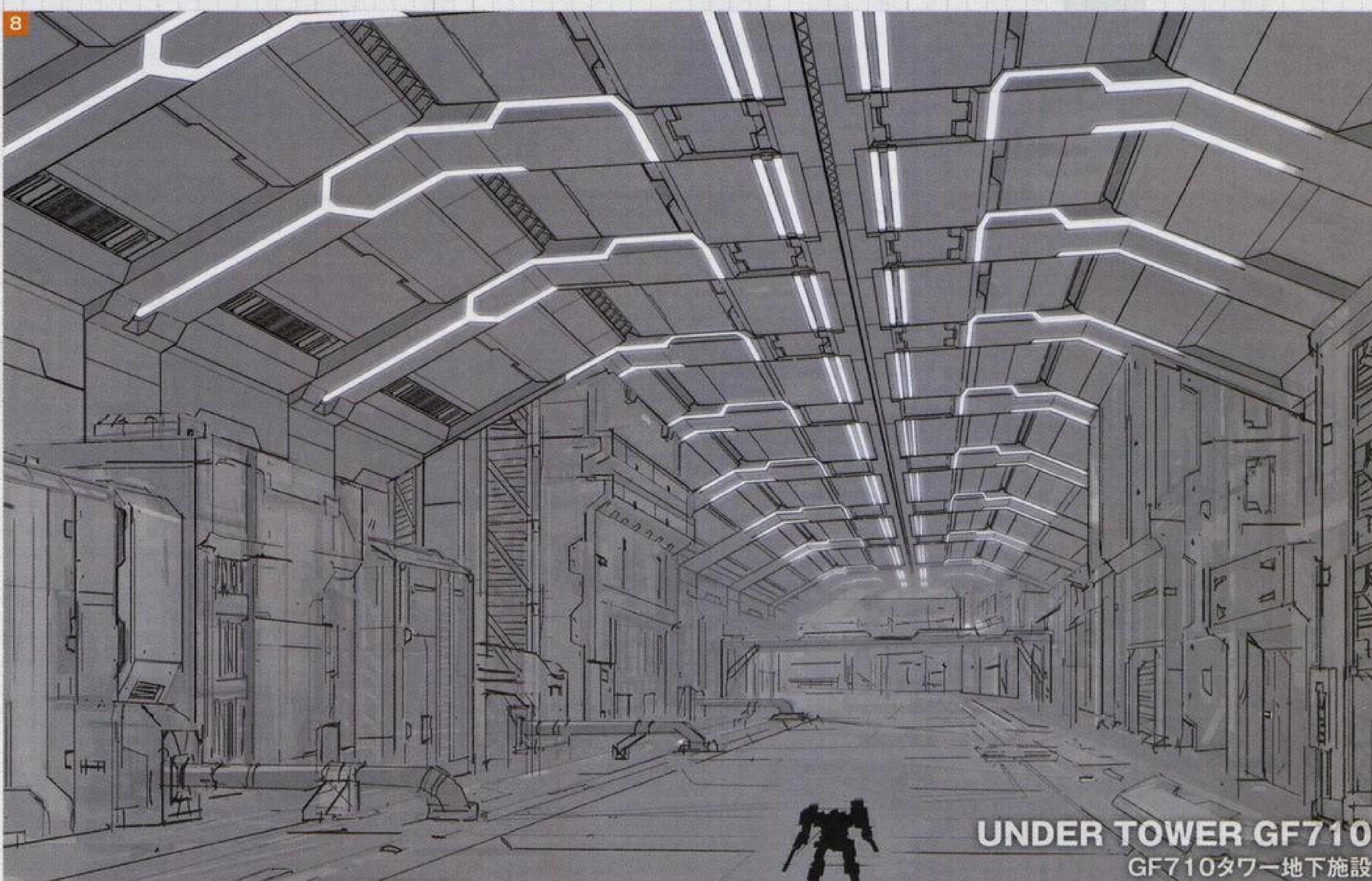


ZILMA BOROUGH
ジルマ行政区





8



UNDER TOWER GF710
GF710タワー地下施設

1 拠点の中心部には、かつて街のシンボルだったであろう塔が残されている。

2 廃墟となった団地。建物の間を縫うようにパイプラインが張り巡らされている。

3 広大な雪原に貯蔵タンクが点在している拠点。タンクに蓄えられた物質は可燃性で、攻撃を加えると引火して大爆発を起こす。

4 施設を取り囲むパイプラインの一部が損傷しており、中から漏れ出た緑色の物質が周囲を汚染している。汚染された地帯に近づくと、ACといえど無事ではすまない。

5 巨大な貯蔵施設。中央付近は建物が少なく開けている。

6 PASK FIELDには照明設備がないため、日没後は深い闇に包まれる。

7 かつてシティと呼ばれた都市にあった"塔"に似たものが存在する。シティで使われていた装甲列車に似た車両もあることから、シティのような体制の都市が機能していたと推測される。

8 タワーの地下に存在する施設の内部。通路には生産施設のようなものがあり、天井にはモノレール用とおぼしきレールが張り巡らされている。

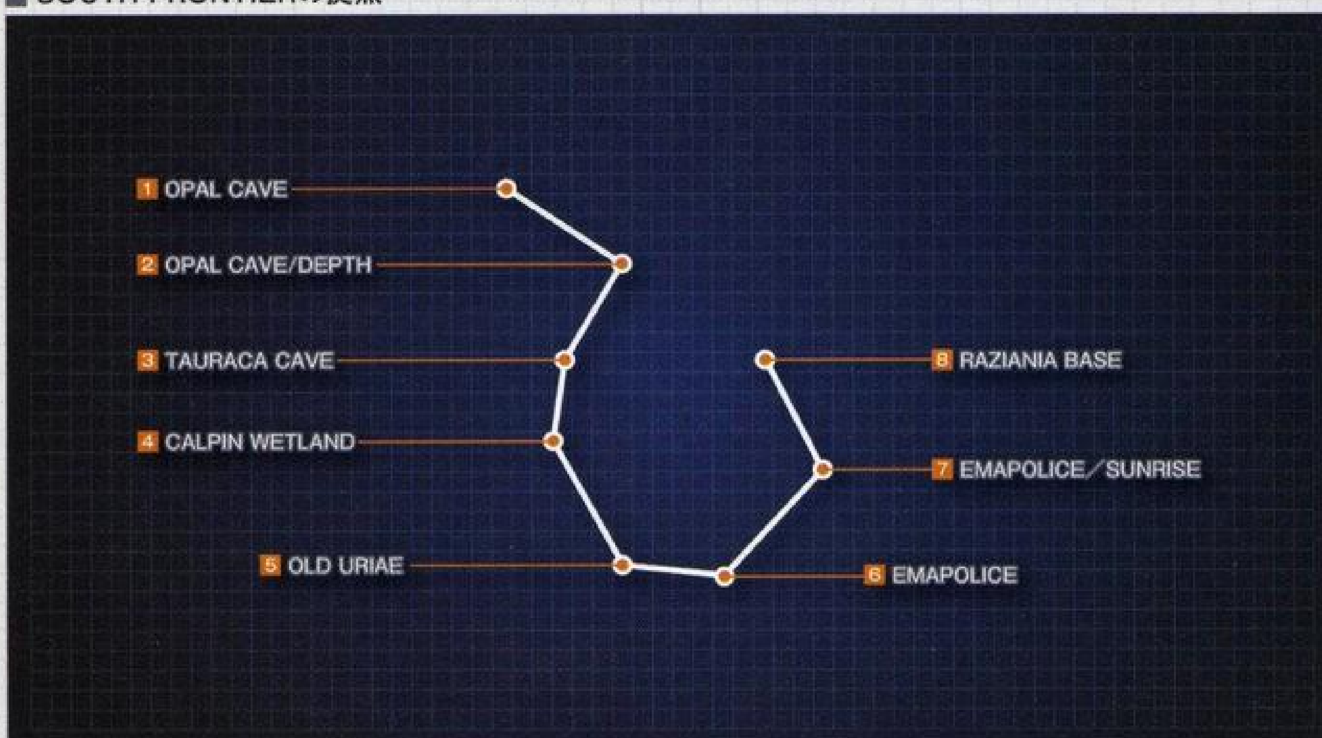
SOUTH FRONTIER

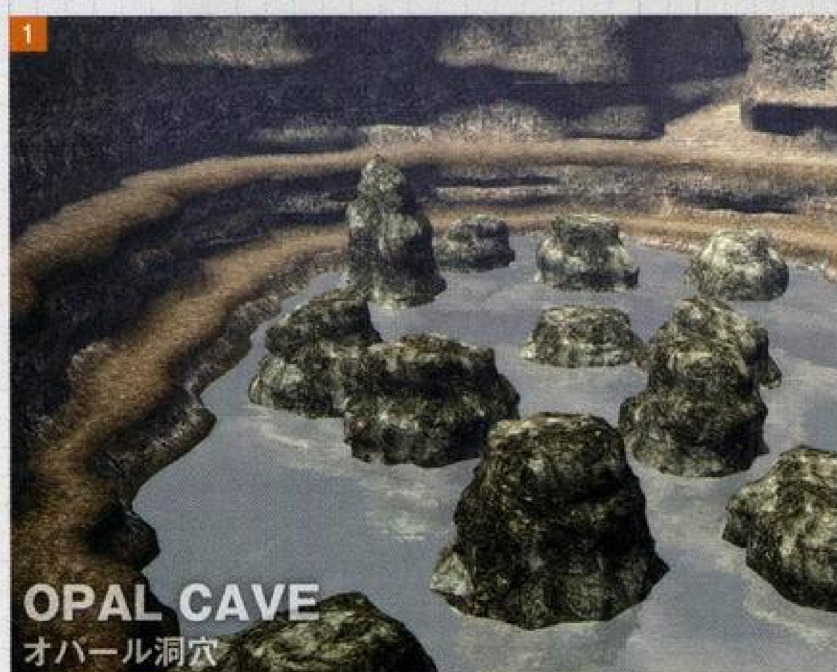
広大な湿地と入り組んだ洞窟が大部分を占めるSOUTH FRONTIERは、開発の手が入らないまま放置されている拠点が多い。そのため、OLD URIAEやEMAPOLICEには、旧時代に使われた兵器が残されており、激しい戦いの記憶を今に伝えている。最終防衛拠点には大きな基地が建てられているものの、スラム街があるなど、開発途上であることがうかがえる。



▲巨大なスピリット級移動要塞が、CALPIN WETLANDを防衛する。

SOUTH FRONTIERの拠点













6


EMAPOLICE
エマポリス

7


EMAPOLICE/SUNRISE
エマポリス／日出



8


RAZIANIA BASE
ラジアニア基地

1 AC同士が戦えるほど広く深い縦穴。底にあるくぼみには大量の水が溜まっている。

2 OPAL CAVEには合計で3つの縦穴が存在し、それぞれが洞窟でつながっている。

3 狭い通路が複雑に入り組んだ洞窟。炎上したトラックがところどころに見受けられることから、輸送ルートとして利用されていたことがうかがえる。

4 たくさんの大きな水たまりが存在する湿地。障害物がほとんどないため、はるか彼方にある山々の稜線まで確認できるほど視界がよい。

5 “傭兵”が財団の兵器の性能試験を行った場所。航空母艦やタンカーが放棄されている。

6 風化した謎の巨大人型兵器の残骸が立ち並ぶ湿地。破壊された兵器のパーツが水面に突き立つ様は、さながら奇妙なアート作品のようだ。

7 日の出を迎えたEMAPOLICEでは、人型兵器が稼働して巨大なレーザーを発射してくる。

8 見上げんばかりの金属製の壁に囲まれた基地。小高くなった丘のような場所に軍事施設が建設されており、低地にはスラム街が形成されている。

NORTH FRONTIER

かつて、シティという名で呼ばれた大都市があったNORTH FRONTIER。現在でもその名残は各地で見られ、巨大兵器の残骸や放棄された装甲列車から、当時のシティの繁栄をうかがい知ることができる。なお、この大陸のタワーは海の中に存在しており、最終防衛拠点のAGRIA M42も海中にある。そのため、どの拠点からもタワーの姿は見えない。



▲GALEF PLANTの足場の悪さも、敏捷な無人兵器には関係ない。

■ NORTH FRONTIERの拠点



1



ALLOY GATE CITY
アロイゲートシティ

2



WINDY CITY
ウィンディシティ

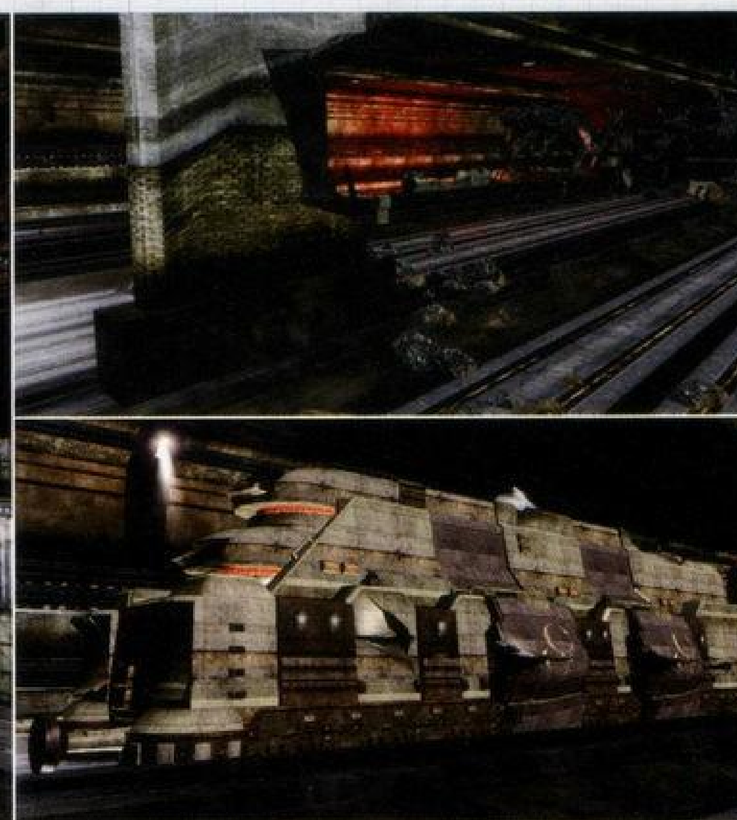
3



WINDY CITY/NIGHT
ウィンディシティ／夜

4

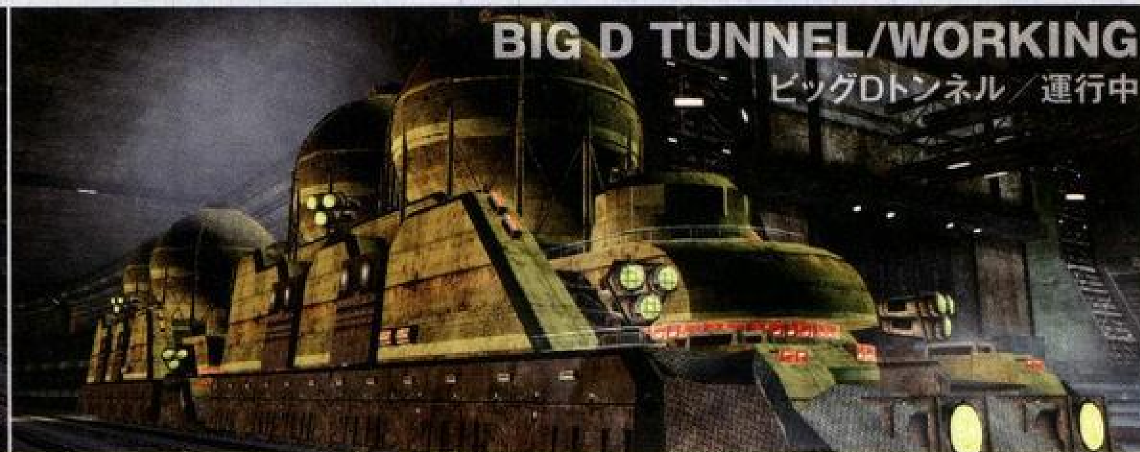




BIG D TUNNEL
ビッグDトンネル

5





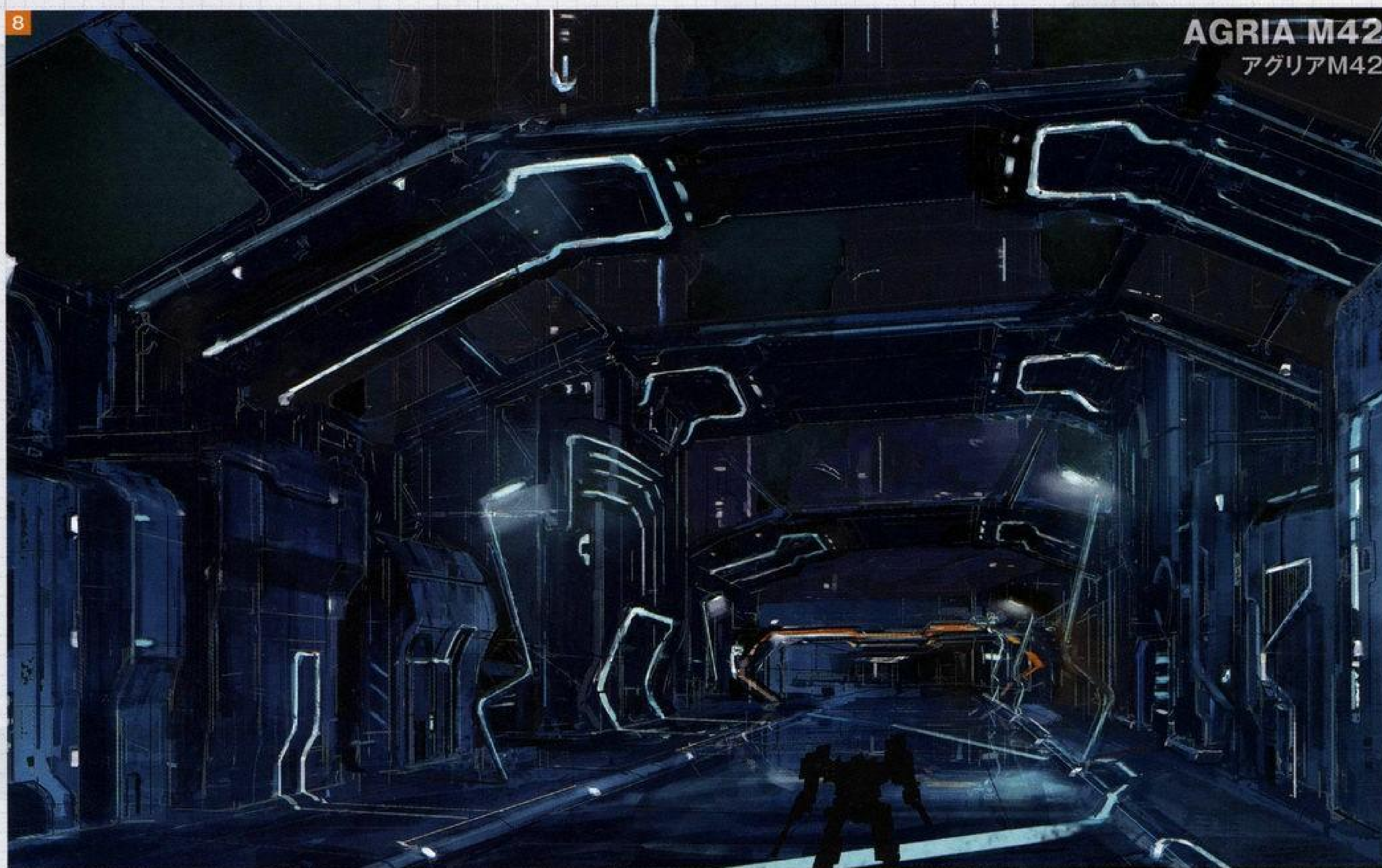
6



7



8







1 シティのなれの果て。街中にはL.L.Lという巨大兵器の残骸が放置されており、遠方にはシティの象徴であった塔の朽ち果てた姿が見える。

2 シティの西側に存在した市街地。建物の大半が水没しているため、足場がかなり狭い。

3 夜のWINDY CITYでは複数のL.L.Lが稼働し、無差別に攻撃を繰り返している。

4 かつてシティへの物資運搬に利用されていたと思われる地下鉄道。鉄道内にはEZ-06 ARGUSと思わしき装甲列車が多数残されている。

5 BIG D TUNNELの機能が回復した状態。装甲列車の運行が再開されている。

6 背の高いビルとシティへと続く高速道路以外が海に沈んだ拠点。

7 水上に建設されたメガフロート（巨大人工浮島）の廃墟。水の流入が進んでいるため、島であったころの面影はほとんどない。

8 タワー付近の海中に存在する、6角形の構造をした施設。何の目的で建設されたのかはわかっていないが、おそらくタワーに関連した施設だと思われる。

Massive structures were found as mankind remerged and expanded into the former polluted areas, and up to 7 of them were found till now.
"Tower" is not an official name, and there are various theories as to why they were made, but the truth still remains a mystery.
But it is obvious that it was built a long time ago, in the time so-called Past-Era.

汚染地域が縮小し、人類が再びその版図を広げていく過程で発見された超巨大構造物。
後に同様のものが複数発見され、現在7つが確認されている。
タワーという名称は本来のものではなく、
何を目的に建造されたものであるかについても、現在のところ諸説あり不明であるが、
俗に「旧時代」と呼ばれる遥か過去の時代に作り出されたものであることは、自明である。





ARMORED CORE
[アーマード・コア]

Countless years have passed since the apocalyptic destruction.
The contamination that covered the world was now cleansed, and mankind has once again spread around the world.
It was the beginning of mankind's resurgence, but it also meant that the endless wars of mankind were about to start again.

Growth and disparity The strong and the weak Prosperity and ruin Life and death

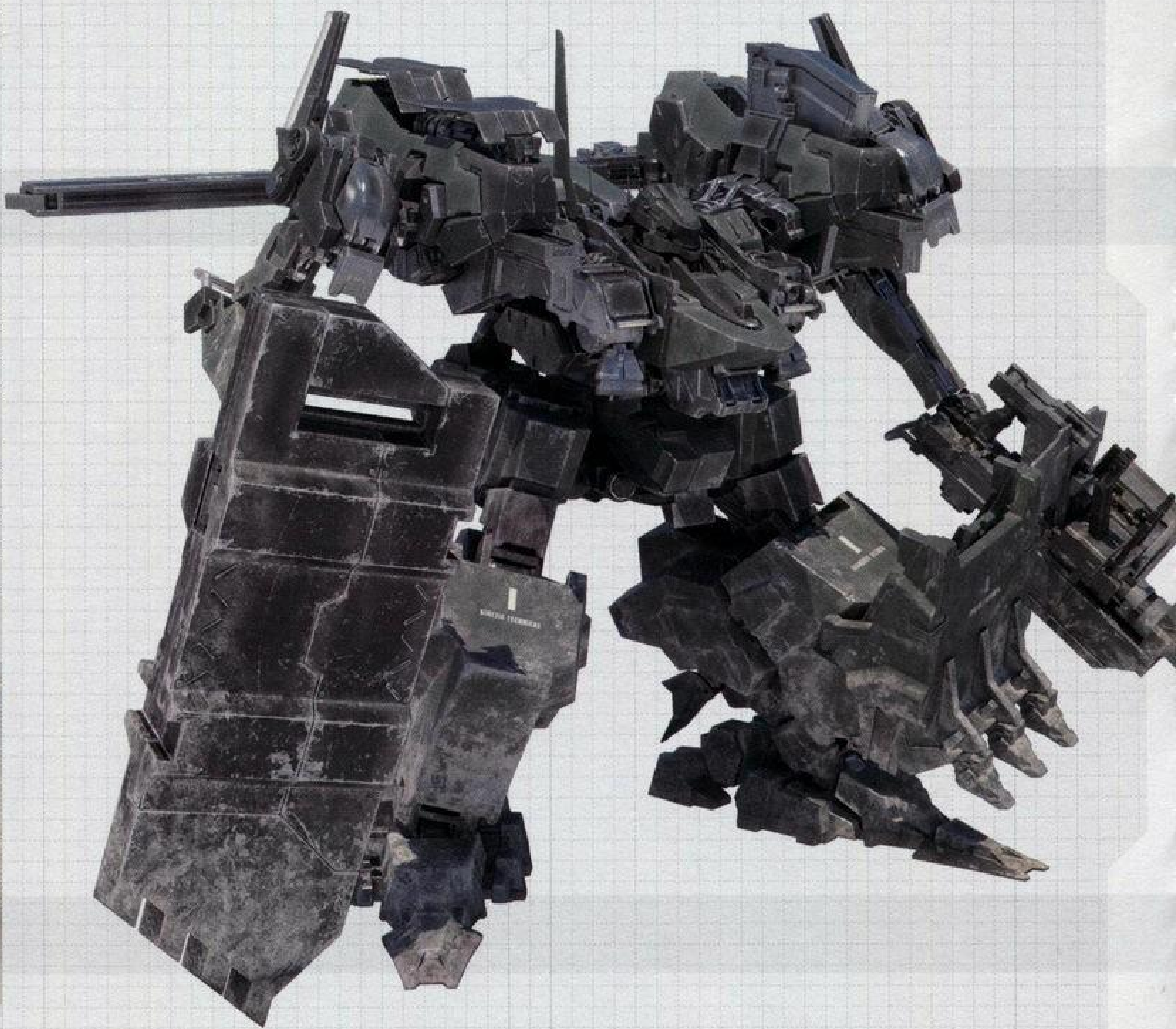
Will this hopeless species now repeat its barbarity again?

長く戦場の主戦力として活躍してきた人型戦闘兵器アーマード・コア。その戦闘力は、タワーの解析により得られた技術によってさらなる飛躍を遂げた。より進化して狂暴さを増したこの兵器の秘められた能力に迫る。

AC概要

アーマード・コア（通称AC）とはコアと呼ばれる胴部を中心に、各種パーツを組み合わせた汎用人型兵器の総称。ACは過去の大戦時に作れられた兵器であり、当時の最新技術がふんだんに使われている。

搭乗員は1名で全高は約4～7m（パーツの構成によって変動）と、一般兵器と比べるとやや小型である。しかし、パーツ変更による汎用性、柔軟な武器運用、強固な装甲かつ高い機動性も確保しているなど、非常に優れたスペックを持つ。その戦闘力は通常の兵器と一線を画し、現在でも戦争の主力となっているのだ。ただし、操縦方法は難解で機体の挙動によるパイロットの負荷も大きく、その扱いにくさも突出している。そのため誰でも乗りこなせるわけではなく、三大勢力では、一般兵器で戦果をあげた腕利きのパイロットにのみACが与えられている。なお、傭兵のなかにはろくに操縦訓練を積まないまま戦場に出向く者もおり、機体性能を十分に発揮できていないパイロットも多い。





▲武器の種類も多く、状況に合わせて使い分けられる。

遺物の再利用から製造へ

世界を汚染が覆っていた時代、ACをはじめとする大半の兵器は、それを製造するための技術や設備が失われていた。そのため、この時代の人々は、主に過去の戦争の遺産を発見して使用していた。当時は新たなパーツを製造する環境などなく、損傷した機体の修理ですら満足な対応は行われていなかったのである。一例を挙げれば、機体の損傷箇所に別の金属を当てはめる、といった非常に原始的な処置をほどこして再利用していたのだ。

そうした環境下では、破壊されたACの残骸も貴重品であり、戦場に放置された物資を回収する行商人「ミグラント」の商売が発展した。彼らによってACや武器が売買され、市場に流通していったのだ。

その後、汚染の減退によって生活圏が広がり、過去の遺物が徐々に発見されると、人々はそれを解析して新たな技術を獲得していく。当初は遺物の数は多くなく、科学技術の復興はごく緩やかなものだったが、旧時代の建造物「タワー」の発見により状況は大きく変わる。技術者たちは、タワーに保管された過去のデータから失われたテクノロジーを復元し、ついにはACを製造する環境の再構築に成功したのである。

現在ではタワーを保有する各勢力が独自にACのパーツを製造しており、かつてのような再利用はあまり行われていない。また、技術者たちが新たな武器種の開発にも成功するなど、人類はかつての優れた技術を急速に取りもどしつつある。



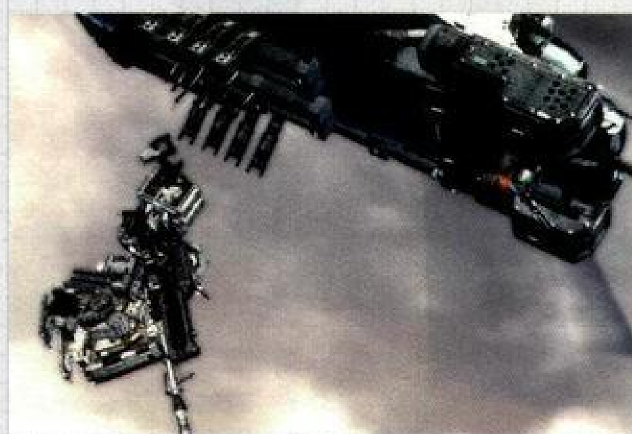
▲汚染が強かったころ、人々はACの残骸を修復して使用していた。

ACの運用方法

ACが戦地に向かう際、まずは作戦内容や現地の状況に合わせてパーツ構成の変更(アセンブル)を行う。アセンブルによってさまざまな戦況に対応することができるが、あまりアセンブルせずに、自分の使い慣れたパーツで戦いつづける者も多い。

ACを目的地まで運ぶ手段は、大型ヘリや航空機による空輸が中心で、それぞれ特徴が異なる。大型ヘリの場合は、機体下部の係留器具により容易にACを着脱できるため、小回りの利いた運用ができる。航空機の場合は、複数のACを同時に運んで機体下部のハッチから一斉に投下できることから、大部隊の運用に向いている。しかし、ACの回収に手間がかかってしまうので、大型ヘリよりも汎用性は低い。

なお、現地に到着したACは、部隊指揮官のもとでおもに4機1グループで活動する。そこに、ヘリや車両から戦況を確認してACをサポートするオペレータを用意することも多い。また、指揮官が戦場に出ずに、オペレータを務める場合もある。



▲過去の大型ヘリ。ACをつかむハンガー部分の形状が現在と異なる。

ACの運用に関わる要素



機体を構成するパーツが規格化されており、状況と用途に応じたパーツ構成の変更(アセンブル)によって、高い汎用性を発揮する。ACの整備場は通常、ガレージと呼ばれる。



ACにはレーダーが搭載されておらず、広域の戦況を把握するのは難しい。そのため、広域図を確認しながら報告・指示を与えるオペレータが用意されるケースがよくみられる。

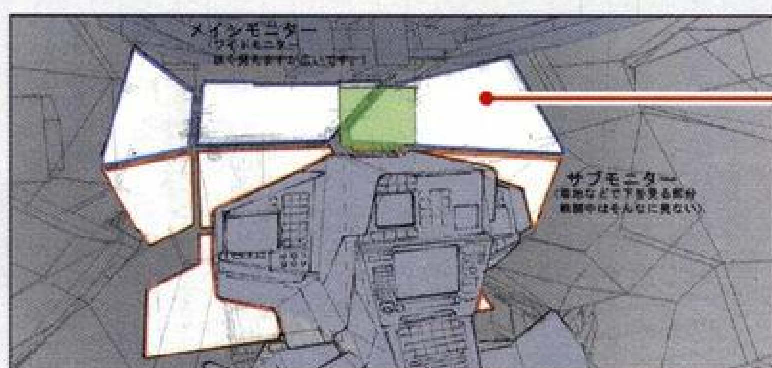


ACが長距離を移動する際、単機なら大型ヘリで係留するが、大規模な部隊の場合は、複数機をまとめて航空機で運輸する。なお、距離が近い場合は大型トラックで陸輸することもある。

ACの操縦

まだ三大勢力が存在しなかったころ、ACのパイロットは独自に操縦技術を身につけるしかなかった。しかし、ACの操縦方法は複雑で、移動の制御すら満足に行えない者もいた。そのため、現在三大勢力の指揮下では、体系化された操縦マニュアルの作成や熟練者による指導などで、組織的なパイロットの育成が試みられている。ACはパイロットの操縦技術によって大きく戦闘力が変わる兵器で、優れた技術を持つパイロットであれば単機で一個小隊と渡り合えるし、腕がともなわなければ一般兵器にさえ負けてしまう。そのため、多少コストがかかったとしても、操縦技術の訓練に力を注ぐのは当然と言える。

コックピット内の様子とメインモニター画面





コックピットには多数の計器が設置されている。メインモニターには、多数のカメラ処理により自機後方の視点が映し出されるという特殊な技術が用いられ、自機の耐久度の目安や武器の残弾数、エネルギー残量などもモニター上で把握可能。音声ガイド機能も搭載されているが、計器類が多いため制御に慣れるまでに時間を要する。

戦闘モードとスキャンモード

ACは戦闘を行う状態の「戦闘モード」と、情報解析に特化した「スキャンモード」というふたつのモードに切り替えられる。スキャンモードは対象をスキャンすることにより、さまざまな情報を得られるが、攻撃に関する機能が一切使用不可能になってしまう。これは姿勢制御などACの状態を維持する最低限の処理以外が情報解析に回され、火器管制処理が停止するためだ。また、スキャンモード中に小型偵察装置のリコンを使うことで、リコンの範囲内にいる対象を障害物越しでも確認することが可能となる。ACにはレーダーが搭載されていないため、索敵には非常に頼りになる。つまりAC操縦時は、「戦闘」と「情報処理」をモードによって明確に分ける必要があるのだが、その判断もパイロットや戦法次第。ひたすら戦闘モードで突撃をする者や、エネルギー効率が上がるという点を活かして頻繁にスキャンモードに切り替える者もいる。



▲オペレータからのルート指示もスキャンモードで確認可能。

ACのパーツ構成

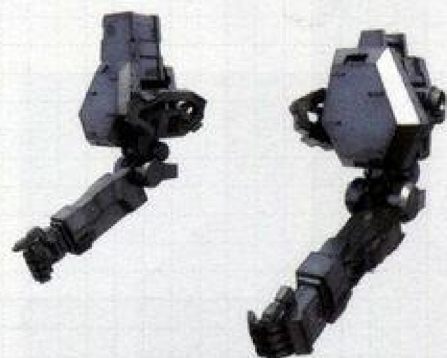
ACはコア(胴部)を中心に、頭部、腕部、脚部の4つの外部パーツと、ブースタ、ジェネレータ、FCS、リコンの4つの内部パーツによって構成される。そして、最大4つ(右手、左手、右ハンガー、左ハンガー)搭載可能な腕部武器のほか、肩部武器を搭載することで、ACのアセンブルは完了する。

各パーツカテゴリには、性能の異なる複数のタイプが存在する。大まかにはKE防御型、CE防御型、TE防御型という装甲性能が異なる3つのタイプ(右記参照)があり、さらにそのなかで実に多くのパーツが製造されているのだ。パイロットは数多のパーツの性能を比較し、自身が理想とするACに必要なものを選ぶことができる。ただし、勢力に属するパイロットは、勢力によってパーツ構成を決められたACを配備され、それに搭乗することが多い。これは作戦における戦略性において、部隊の統率を重視するためだ。

各防御型の特徴

- KE防御型：装甲を斜めにしたり、厚みを持たせることで運動エネルギーを相殺させることに特化した装甲。
- CE防御型：対CE弾用の特殊外装を装甲に並べている。そのため、平面的で幅の広い装甲が多い。
- TE防御型：熱エネルギーを拡散、冷却させる機能が取り付けられた装甲。流線型のフォルムが特徴。

各パーツの特徴



ARMS(腕部パーツ)

使用する武器の性能に影響する。特に射撃時に発生する反動を制御し、弾道のブレや反動によって生じるリロード時間に影響を及ぼす。肩部武器を搭載する格納部のほか、両肩の外側に武器を吊り下げておくためのハンガーが付随している。また、武器内蔵型の特殊腕というカテゴリもあり、これは武器と腕部が融合した特殊な腕部パーツで、格納部やハンガーは装着されていない。



HEAD(頭部パーツ)

ロックオンやスキャンモード時の解析性能など、メインカメラの機能に関わるパーツ。リコンから入手したデータも頭部のアンテナから受信するほか、機体の重心バランスのコントロールも行う。なお、性能が高いカメラは解析性能が優れるぶん、ジャマーのような妨害機器に弱いというデメリットがある。



SHOULDER UNIT(肩部武器)

腕部パーツにある格納部に搭載するパーツ。ミサイルやロケットなど標準的な武器のほか、ミサイル迎撃装置や追加弾倉、エネルギー増幅器など戦闘やACの性能を補助するパーツも存在している。



BOOSTER(ブースタ)

ACの機動性に大きくかかわるパーツで、コアの前後下部、合計4箇所に取り付けられ、機体の移動を加速させる。各種ブースト移動時の加速や、最大速度などを規定し、高加速型、高出力型、低消費型の3つのタイプがある。なお、脚部がタンクの場合は取り外される。



L ARM UNIT(腕部武器左)
R ARM UNIT(腕部武器右)

銃や砲に相当する、各種の手持ち武器。ACが腕部に持つ武器パーツは、射撃、近接、砲撃、補助の4つのカテゴリに分類される。また、武器の弾丸には装甲と同じくKE弾、CE弾、TE弾の3種類の属性(P084参照)があり、武器によって扱える弾丸が異なる。



CORE(コアパーツ)

コックピットが搭載されたパーツのため、装甲がほかの部位よりも頑丈なのが特徴。また、内蔵されるジェネレータのエネルギー伝達率を補完したり、搭載可能なリコンの数を規定するなどの役割も担う。リコン、ジェネレータ、FCSはコアの内部に搭載し、ブースタはコアの側面下部や背面下部に接続される。



LEGS(脚部パーツ)

搭載可能なパーツの総重量や、機体の移動速度、旋回性能、姿勢制御、跳躍性能などに関わる。二脚、逆関節、四脚、タンクの4つのカテゴリがあり、それぞれのカテゴリによって挙動が大きく変化する。



RECON(リコン)

コアから射出され、周辺の索敵を行う小型の偵察装置。スキャンモードと併用することで、障害物越しでも敵の位置を把握可能にするなどの機能を備えており、オペレータにもその情報を転送可能。タイプには吸着型、追従型、滞空型の3つがある。



GENERATOR(ジェネレータ)

ジェネレータが生成したエネルギーは、コンデンサを通して各ユニットに送られる。機体で使用されるエネルギーを供給し、コンデンサの最大容量や、エネルギーをコンデンサに送る量などを規定する。高出力型、バランス型、大容量型の3タイプがある。



FCS(火器管制装置)

攻撃時のロックオンを制御するパーツで、ロックオンが可能になる距離や時間、ロックオンサイトのサイズのほか、ミサイルのロック数、セントリーガンの子機制御数などを規定する。高速型、広角型、長距離型の3タイプがある。

脚部による違い

ACのパーツの中でも特に機体への影響が大きいのが脚部である。右記のようにタイプによって運動性や積載量が大きく変わるため、それにともなってACの運用法も変える必要がある。例えば汎用性を重視する場所では二脚、防衛拠点ではタンクといったように使い分けられているが、三大勢力それぞれで好まれやすい脚部もあるようだ。傭兵たちは、主に自分の戦闘スタイルにあった脚部を選択していく。

タンク以外の脚部はブースタによるホバリング移動やジャンプだけでなく、「蹴る」動作も可能。壁を蹴ってその反動で跳躍して移動したり、加速して対象を蹴るという、攻撃手段としても用いられている。ACは装甲が頑強なぶん、重量のある脚部であれば蹴るだけでも対象に致命的なダメージを負わせられる。



▲蹴ることができないタンクは、射突ブレードなどを対象にぶつける。

脚部のタイプ

二脚



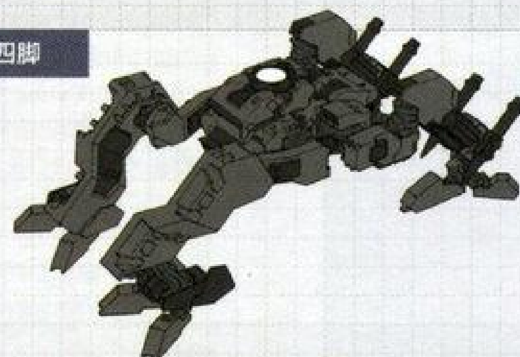
汎用性が高くどんな地形でも安定した機動性を確保できる、もっともスタンダートな脚部。軽量、中量、重量の3タイプがあり、軽量は装甲が薄いが機動性が高く、重量はその逆に装甲が厚く機動性が低い。

逆関節



脚部に搭載された大型ブースターで、驚異的なジャンプ力を発揮する脚部。高所からの攻撃に長けている。その反面、二脚と比べるとエネルギー効率や旋回性能は劣る。軽量と重量の2タイプがある。

四脚



後脚部に搭載されたパイルを地表に打ち込むことで、機体を安定させた狙撃が可能。また、脚部ブースタの数が多いため、長い滞空時間を確保できる。その形状から横方向への移動力は低く、機動性や旋回性能もやや低い。

タンク



強固な装甲と高い積載量を持つ。機体の安定性が高いことから、ほかの脚部のように砲撃武器を構えて使用する必要がない。機動性が非常に低いという難点があるものの、狭小な場所などで活躍する。

パーツの製造

タワーの解析によりパーツの製造が可能になったころ、三大勢力は過去に存在したパーツを複製、もしくは部分的なスペックを改良して製造していた。そんな折、財団が新設計のパーツを発表、その技術を提供することで革命が起きる。これにより、各勢力も複製ではない新たなパーツの製造が可能となったのだ。そして、かねてより必要性を考えられていた新たな武器種として、特殊腕、シールド、ヒートマシンガン、プラズマミサイルが誕生するにいたる。

なお、各種パーツの名称は勢力ごとにいくつかルールが決まっているため、パーツ名によってどの勢力のものかを判断可能だ。また、それぞれの勢力が製造するパーツには、ある程度法則性も見られる。シリウスはシンプルかつバランスのよい性能のもの、ヴェニデなら火力や装甲が優れているもの、EGFは特殊な形状のもの、といった具合だ。



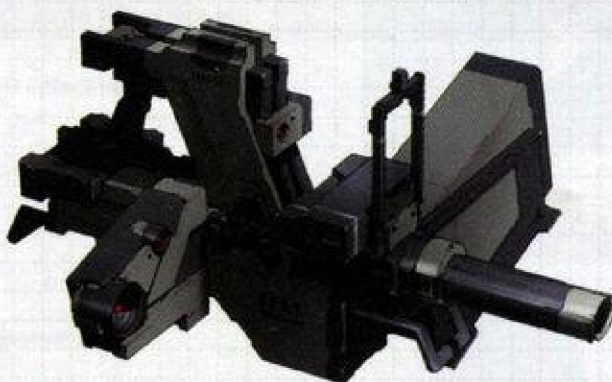
▲自勢力のパーツで構成されたシリウスのAC。

新たに開発されたパーツカテゴリ

特殊腕



ヒートマシンガン



シールド



プラズマミサイル



パーツ名のルール

パーツ名は頭部やコアなどを示すカテゴリ名と型番等を組み合わせたタイプと、固有名詞を当てられたものがある。例えばCA-106(コア)やAu-E-B04(腕部武器)といった名称は一定のルールで決められており、法則さえわかってしまえば名称からどの部位であるか判断可能だ。一方、KAGARIBI mdl.1(頭部)のような固有名詞が付けられている場合、名称から部位までは判別できない。また、L18-Fragrant(脚部)のような型番と固有名詞を混合しているものもある。そのほか、現在の技術でも製造が不可能な武器もわずかに存在しており、それらの武器は発見時のままの固有名詞で呼ばれている。現在使われている武器では、「X000 KARASAWA」と「X100 MOONLIGHT」の2種類がこれに該当する。



▲KARASAWAは現在製造不可能な特殊な金属で作られている。

武器内蔵型の特殊腕

腕部に武器が統合され、変形機構が用いられた異色のパーツ。専用の武器を内蔵しており、通常の腕部としても機能するうえに、変形させれば武器としても使える。もともとは財団が開発して三大勢力に提供したもので、財団の技術力をアピールする役割を担っていた。現在は三大勢力の研究も進み、それぞれの勢力が派生型の特殊腕を製造している。

このパーツは攻撃力の高さが特徴で、砲撃武器に匹敵する威力の攻撃を構えなしに撃てる。しかし、その特殊な構造からいくつかの欠点も抱えている。それは変形に時間を要することと、変形機構を搭載したことによる装甲のもろさだ。また、肩部武器やハンガーが使えないために汎用性も低下している。

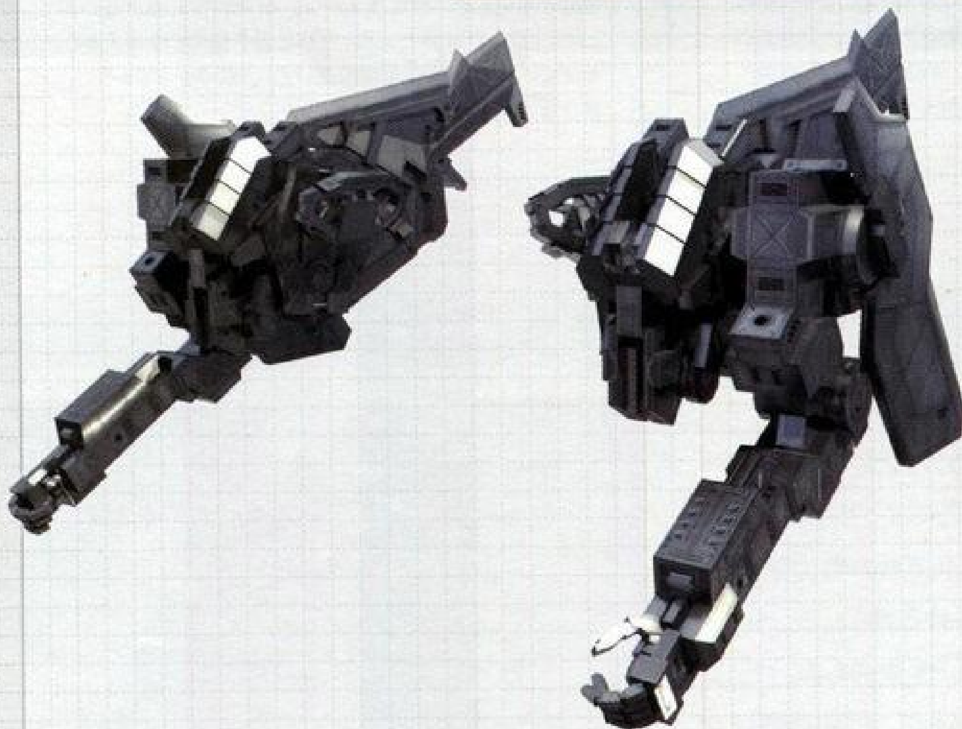
新兵器ということで注目を集めた時期もあったが、本来メリットとデメリットがはっきりしているものであり、用いられる機会はさほど多くはない。


▲砲撃武器を装備していても、パージすることなく変形可能。

ブレード

対AC格闘戦に重きをおいた設計思想を持つ特殊腕で、肩の内側に折たたまれた専用のアームユニットにブレードを連結させて扱う。ブレードは斧のように刃先が重く、遠心力や加速によって威力が増す設計だ。ブレードを起動する一連の流れのなかで刃を研ぐ機能も設けられている。

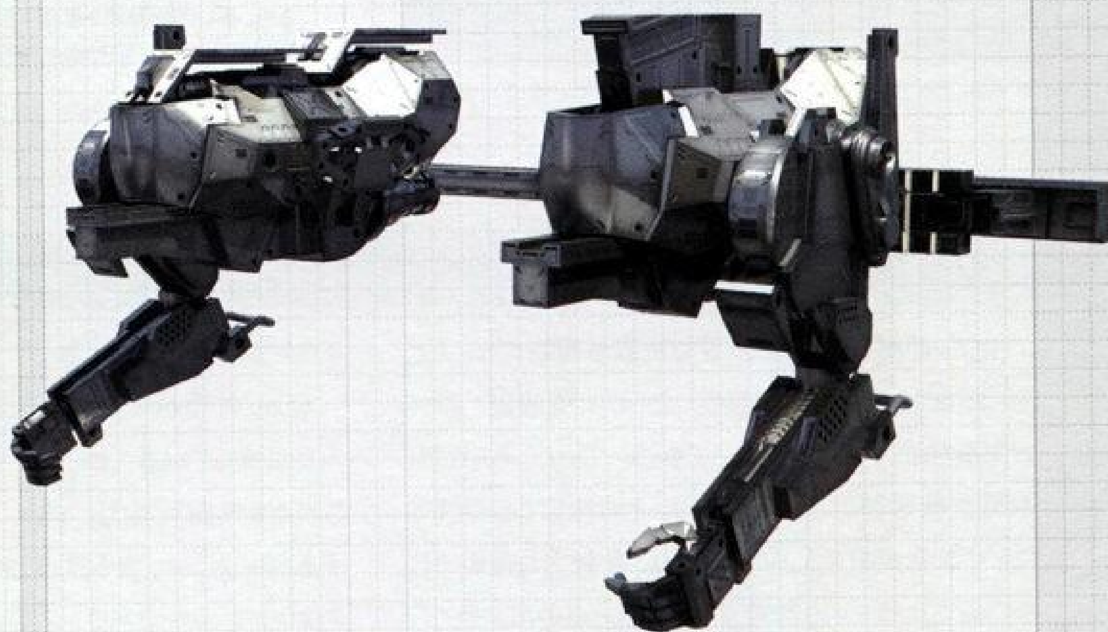




スナイパーキャノン

変形により砲身をコアジョイントに直結し、安定した射撃を行う構造のスナイパーキャノンを内蔵している。有関節脚部では構え動作が必要だった砲撃武器の威力を維持したまま、その反動を規格内に収めることに成功しており、構えずに射撃することを可能にした。重心位置がコアに近いため、従来よりも大きな砲身を搭載でき、その射撃性能を向上させている。

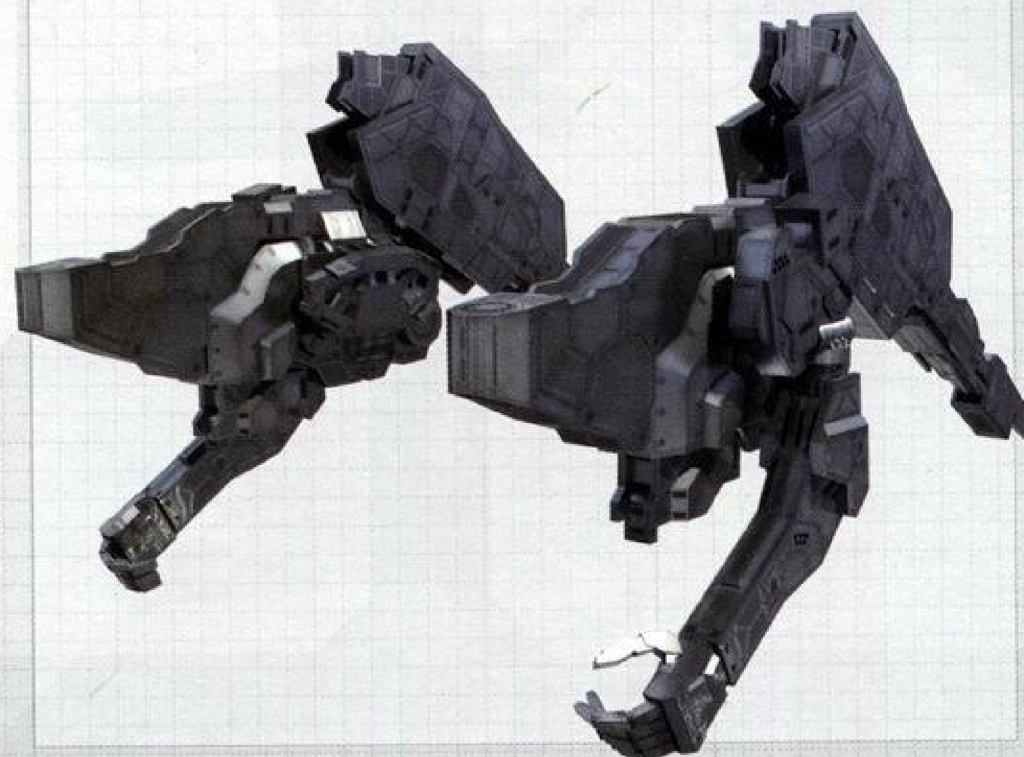




ヒートキャノン

大口径のHEAT弾を扱う。大型化した利点として、非常に長い砲身が搭載可能になり、命中精度を向上させている。また、ユニットを専用化したことにより内部構造が単純になり、高機能化を達成した。射撃時の反動を抑える構造になっているため、高反動兵器並みの威力を持ちながらも構えることなく射撃を行える。





ヒートショット

対大型兵器用に開発された特殊腕で、大口径の拡散型HEAT弾を撃ち出す大型砲を内蔵。砲身が巨大なため、ACの重心を崩さないように配慮された変形機構を備えており、ヒートキャノン型と同じく、射撃時の反動を抑える構造になっている。





パルスキャノン

複数の大型パルス照射ユニットを内蔵した特殊腕。変形によってコアジョイントに直接連結することで、エネルギー伝達効率を上げ、安定した射撃を実現した。また、射撃中は自ら膨大なノイズを発する為、周りにACのシステムを保護する為の装置が取り付けられている。





レーザーキャノン

組立型の大型レーザーキャノンを内蔵している。すでに確立されている個体レーザーの技術を巨大化させた物にすぎないが、変形によってコアジョイントに発振器と増幅器、2つのユニットを連結した装置を直結する設計になっている。そこに、ACからの供給エネルギーに対して高い出力を得られる新システムが加わることにより、規格外のエネルギーを消費していたチャージングから発射までの動作負荷を軽減し、構えずに射撃することを可能にした。





ASミサイル

腕部機能とミサイル機能に特化したユニットが一体になった特殊腕。AC規格では、肩部武器は基本的にサブウェポンであったため用途が限られていたが、このASミサイル型は、ACのメインウェポンの位置付けになっており、従来のAC戦闘とは異なった運用方法が想定されている。

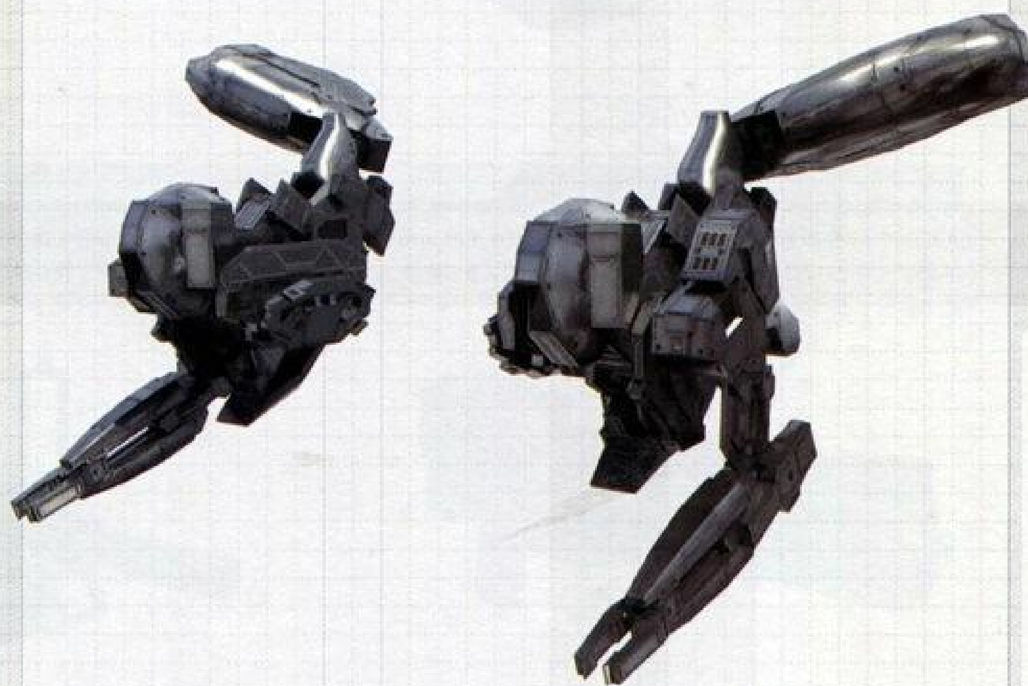




連装ミサイル

腕部機能とミサイル機能に特化したユニットを一体化させたもう一つの特殊腕。ASミサイル型と同じく、ACのメインウェポンの位置づけで開発されているが、よりターゲットを絞った機動戦闘用に調整されている。





特殊腕のギミック

特殊腕は変形過程で異常が発生しないよう、状況によって変形の仕方が変わる設計がなされている。例えばスナイパーライフルの砲身は、二脚だと砲身が縦に展開するが、全高の低いタンクでは地面に接触する恐れがあるため、後方に延びる形で展開する。また一部の武器は、ハンガーユニットと特殊腕でそれぞれ搭載方法が異なる。これも変形を阻害しないための工夫のひとつである。



▲タンクと二脚では、砲身の回転方向が異なっている。



▲レーザーブレードは特殊腕に搭載される際は折りたたまれる。

腕部・肩部武器

ACが腕部及び肩部に搭載する武器は射撃系のものがスタンダートであるが、それ以外にも近接格闘や設置型の武器、ACの性能に影響を与える補助兵装などが存在する。また、弾丸にはKE、CE、TEという3つの属性があり、武器の種類によって扱える弾丸が異なっている。そのため、腕の立つパイロットは機体のアセンブルと相性がいい武器や、交戦予定の敵に有利な属性となる武器を選んで戦う。

現在は科学技術が向上し、新たなパーツが製造できるようになったため、比較的容易に武器を手に入れられるようになった。しかし、パーツの製造が不可能だった時代は、多く発見される武器、つまり過去の戦いでよく使用されていた武器を用いるのが主流だった。また、弾丸についてもCE弾やTE弾(ENカートリッジ)が貴重品扱いだったため、KE弾を中心に使用するパイロットが多かったという。

弾丸の属性とその性能

- KE弾（運動エネルギー弾）：弾丸自身が飛ぶスピードによって対象を破壊する。
- CE弾（化学エネルギー弾）：弾に炸薬を内蔵し、着弾時の爆発で発生する熱と圧力で装甲にダメージを与える。HEAT弾とも呼ばれる。
- TE弾（熱エネルギー弾）：エネルギーを高圧縮した弾を発射し、爆発した際の熱量で対象を融解させる。

腕部武器（射撃）

ハンドガン

代表的なAC用の武器のひとつ。弾数が少なくサイズも小さいが、弾丸一発あたりの質量が非常に大きく、衝撃力に優れている。頑丈な構造をしており、メンテナンスも容易。



ショットガン

一度に大量の弾丸を撃ち出す、代表的な近接戦用射撃武器。全弾命中した時の威力は相当なもので、機動力を活かして接近戦を仕掛けるACに向いている。



ガトリングガン

弾丸を連射する武器のひとつ。設計が単純で取り扱いも容易なため、力押しを得意とするパイロットが好んで使用する。



ライフル

もっともオーソドックスな射撃武器。威力・射程距離・弾数・連射性など、各種性能のバランスがよく扱いやすい。過去の時代でも汎用武器として大量に発見されていた。



スナイパーライフル

代表的な狙撃武器のひとつ。弾数は少ないが、一発の威力が高く有効射程距離も長い。機体を後退させながら射撃を行う「引き撃ち」という戦法で用いられることが多い。



ヒートハウザー

複数の弾を同時発射する榴弾砲。着弾時の破壊力を上げた代わりに、飛距離が犠牲になった。携帯性を重視しているため、砲身は短く設計されている。



バトルライフル

大口径の炸薬弾を使用するライフル。高威力だがそのぶん反動が大きく、リロード時間が長い。近年では弾丸を3発連続で射出する、3連射型の開発に成功している。



ヒートマシンガン

近年開発された、CE弾を連射する武器。弾丸自体の破壊力はそれほど高くないが、同じくCE弾を使用するバトルライフルよりも携帯性に優れている。



パルスガン

至近距離で広範囲にパルスを放射するエネルギー武器。銃口からパルスを放射するものもあれば、レドーム状の機器の表面に放射するものもある。



パルスマシンガン

パルスガンの出力を調整し、連射機能を持たせた武器。複数のENカートリッジを搭載し、充放電サイクルをローテーションで行うことで連射力を高めている。



プラズマガン

特殊な媒体をプラズマ化させて、強力なエネルギー弾として対象に放つ。発射された弾丸は大気の影響を受けて拡散するため、ほかの武器と比べて射程距離が短く弾速が遅い。



レーザーライフル

シンプルな光学エネルギー武器で、発射時にエネルギーをチャージすることで威力と発射速度が増大する。最大までチャージすれば、スナイパーライフルのような運用も可能。



腕部武器（近接）

ブレード

かつての戦争でもほとんど使用されていなかったためか、実体剣はこのタイプしか存在しておらず、現在でも新たな実体剣は作られていない。刃が非常に頑丈な素材でできており、折ることはもちろん、一片の刃こぼれもしない。



ヒートパイル

対ACサイズのCE弾で、対象を内部から破壊する武器。ACのコアに対して一撃で致命傷を与えるように設計されている。必殺の破壊力を持つにも関わらず、腕部への負担が少ない。



レーザーブレード

高出力のレーザーを利用した近接エネルギー武器。金属ならばレーザーの刃を乗せるだけで溶断できるが、ACは装甲が頑丈なため、押し切るように使う方法が一般化している。



腕部武器（砲撃）

オートキャノン

複数のマシンガンを束ねた武器。ACの武器の中ではもっとも連射性に優れており、その弾幕による制圧力は目を見張るものがある。威力に優れる反面、自機が受ける反動も強い。また、弾薬費が非常にかさむという難点もある。



キャノン

高速・高威力の砲弾を撃ち出す大砲。二脚などの有関節脚部で使用する場合は、しゃがみこまなければACの姿勢制御が追いつかず、まともに撃つことすらできない。



レールキャノン

弾丸を通常の火薬爆発ではなく、電磁誘導を使って高速で撃ち出す武器。そのため、KE弾ながら電磁気によるチャージが可能となっている。砲身が長く重いうえに反動が強く、タンク以外の脚部では構えなければ撃てない。



スナイパーキャノン

攻撃力と弾速のみを追求した狙撃砲。単発使用が主だが、連射可能なものもある。非常に反動が強いため、専用の体勢をとり、構えて撃たなければまともに扱えない。



ハウザー

大口径の榴弾を複数射出する大砲。弾道が放物線を描くため狙いにくいのが難点だが、すさまじい破壊力を誇る。



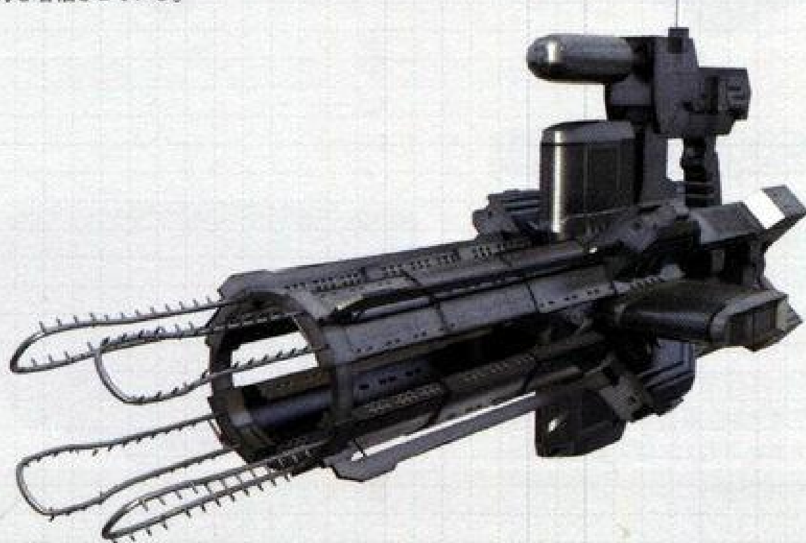
ヒートキャノン

強力なCE弾を撃ち出す。独自の装填機構を備えており、それにより連射速度を向上させている。



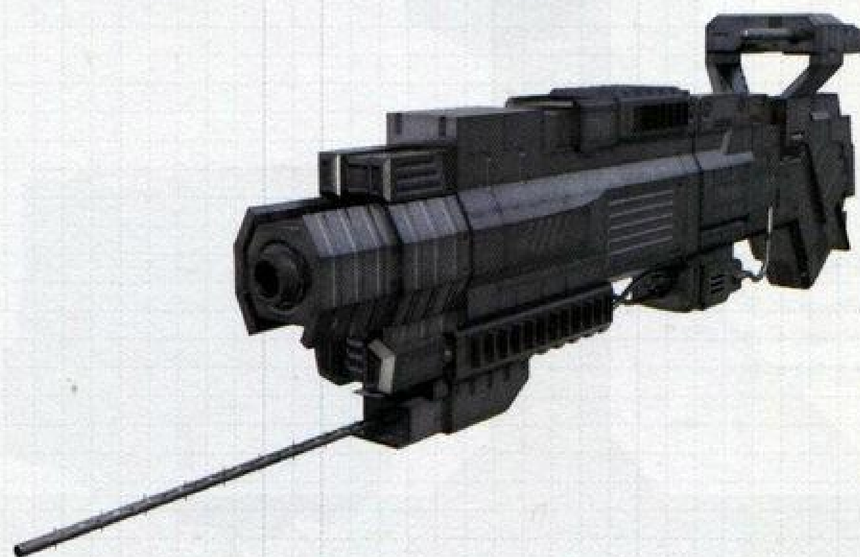
パルスキャノン

大型のパルス武器。対象を一瞬のうちに焼き尽くすほどの出力があるが、ジェネレータのエネルギーも大量に消費する。複数のレドーム状の機器を並べたような構造になっており、これによりパルスの威力を増幅させている。



レーザーキャノン

レーザーライフルを大型化した武器。反動は少ないが、発射時に大量のエネルギーを消費するため、一時的にACの駆動系に影響が出る。そのため、構えて撃たなければならない。



腕部武器（補助兵装）

セントリーガン
敵に対して自動攻撃を行う設置武器で、発射する弾丸のタイプはそれぞれ異なる。FCSによって制御されており、その有効範囲でのみ起動する。



ジャマー
さまざまな機能障害を発生させる小型装置を射出する。FCS、ジェネレータ、リコン、脚部駆動系のいずれかに障害を与えるものがある。



ターゲットガン
対象に信号弾を撃ち込んで、遮蔽物越しにロックオンできるようにする。おもに垂直ミサイルとあわせて使用される。信号弾からは煙が上がるため、視認性も向上する。



シールド
新たに製造された防御用の兵装。弾丸の威力を減衰させてACの装甲で受け止めるといった使い方が想定されている。使用時は装甲が展開して、面積が広がる構造になっている。



肩部武器（ロケット／ミサイル）

ロケット
射出後、狙った場所へ向けて一直線に飛んでいく武器。着弾時に大きな爆発を起こして被害を与える。追尾性がないため当てるにはそれなりの戦闘技術が必要。



フラッシュロケット
着弾時に閃光を発し、直接当たらなくとも敵のカメラ機能を一時的に妨害できる。なお、爆薬ではないため威力は低い。



ヒートロケット
CE弾を搭載したことで、軽量ながらロケットよりも威力に優れている。直進する弾道と弾速の遅さから動く敵には当てにくい。



KEミサイル
ロックオンにより敵を自動追尾し、着弾時に爆発を起こす。特徴の異なる5種類のタイプがある。ACだけでなく一般兵器でも使用できるため、製造数はかなり多い。



CEミサイル
弾頭にCE弾を使ったミサイルで、3つのタイプがある。KEミサイルより巡航速度は遅いものの、高い威力で確実な被害を与えられる。



プラズマミサイル
対AC戦を想定して製造された、TE弾を使った新兵器。着弾時にプラズマによる爆発を発生させる。エネルギー自体はミサイルに充電されているため、機体のエネルギーは消費しない。



肩部武器（補助兵装）

ボムディスペンサー
浮遊機雷を射出する装置。機雷は内部電力が尽きるまで浮遊しつづけ、電力が尽きると爆発する。



光学チャフ
ACの光学認識システムを錯乱させるさまざまな物質を、自機の周囲に散布する。相手からのロックオンを遅延させる効果がある。



カウンターガン
接近する敵を自動認識し、機銃による攻撃を行う。CIWSと同じように独立した制御になっている。KE弾とTE弾を発射する2タイプがある。



CIWS（近接防御火器システム）
接近するミサイルを認識し、小型のガトリングガンで自動迎撃を行う。ACの制御システムとは別制御になっており、独立して稼動するが、スキャンモード時は兵装へのエネルギー供給がカットされるため稼動しない。



サブコンピュータ
内部コンピュータの処理速度を強化する装置。ロックオン速度を上昇させ、周辺の味方にも効果を発揮させられる。過去の大戦ではあまり使われておらず、その理由は外部のコンピュータでACの補助処理能力を補っていたとも、ACの高機動な運用に耐えうる設計にするため処理能力に限界が生まれたともいわれている。



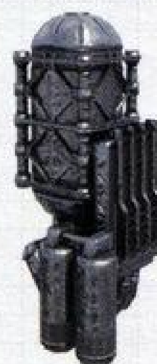
追加弾倉

武器の弾薬が詰まった弾倉。一部の武器を除いて、あらゆる形状の弾薬、ENカートリッジに対応している。



エネルギー増幅装置

装備したエネルギー武器へ、強制的にエネルギーを供給する兵装。出力が上がって威力や射程距離が向上するぶん、エネルギー変換効率が悪くなる。



UAV（偵察機）

帯空型の小型カメラ。上空から撮影した画面をACのモニターに映し出す。基本的に偵察用として使用される。



オーバードウェポン

三大勢力の成立以前に製造された、ACの規格を無視して設計されたイレギュラー兵器。膨大なデメリットと引き換えに超火力を生み出すというコンセプトのもと、ミグラントによって数器が作られた。本来ならばこういった規格外の兵器の運用は不可能だが、ACのシステムに外部から介入するという強引な手法で強制的に起動させている。この兵器が開発された経緯は定かではないが、当時このような手法は実現不可能なはずであり、戦いに追い詰められた人々が全てを懸けて生みだした奇跡の産物だといえる。人類が新たな武器を製造する技術力を取りもどした現在、規格外の兵器であるオーバードウェポンが使われるような状況にはない。しかし、ごく一部の傭兵は、起動可能な状態で発見されたオーバードウェポンを使うこともあるという。

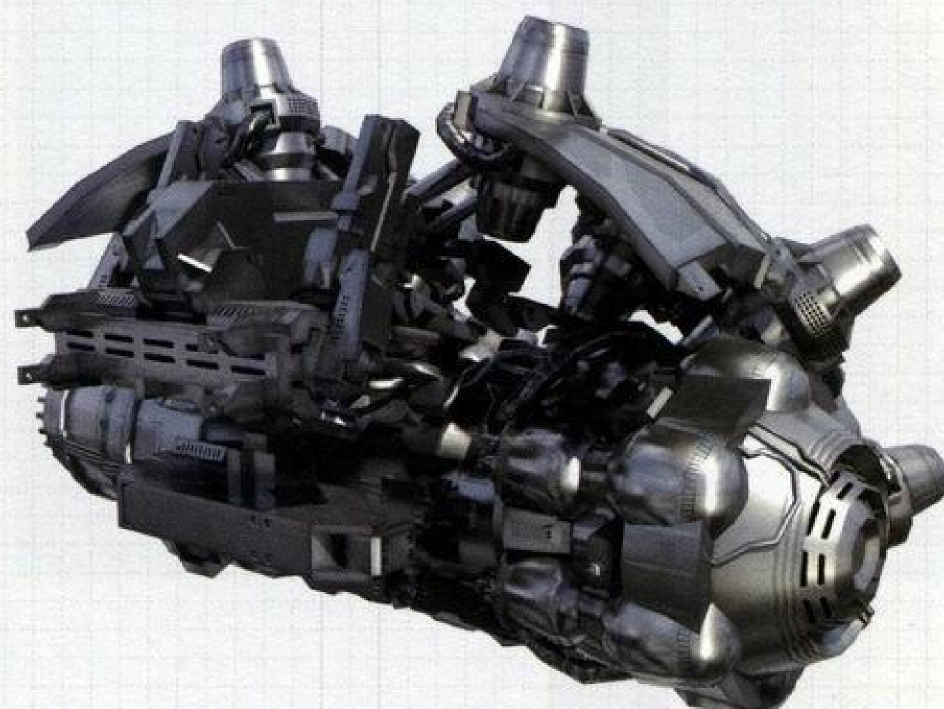


▲オーバードウェポンを起動させたAC自身も多大なダメージを受ける。

ヒュージブレード

ロケットエンジンのような機構をベースにしていると思われ、巨大なブレードを発生させるオーバードウェポン。そのブレードレンジは数百メートルに及ぶ脅威的なものであり、遠距離武器としての性能を持ち合わせている。ただし、その重さから自由に振り回すことはできず、袈裟斬りのように振りおろす動作をかろうじて行えるくらいだ。三大勢力が台頭したころに、ミグラントたちが作り上げた最後のオーバードウェポンだと言われている。





改造パーツ

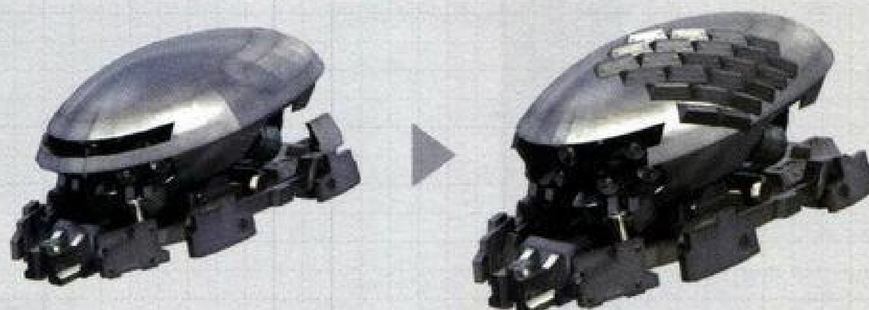
傭兵のなかには、独自に装甲やカメラを追加したり、逆に装甲を削って軽量化するという改造を施したパーツを使う者がいた。これらの改造パーツのメリットとして、自身の戦法にあった性能に特化させる、苦手な攻撃属性の耐性を高めるといった点が見込める。このようなパーツは基本的に出回っていないため、手に入れるためには技術者に依頼するか、自分で作り出すしかなかったという。



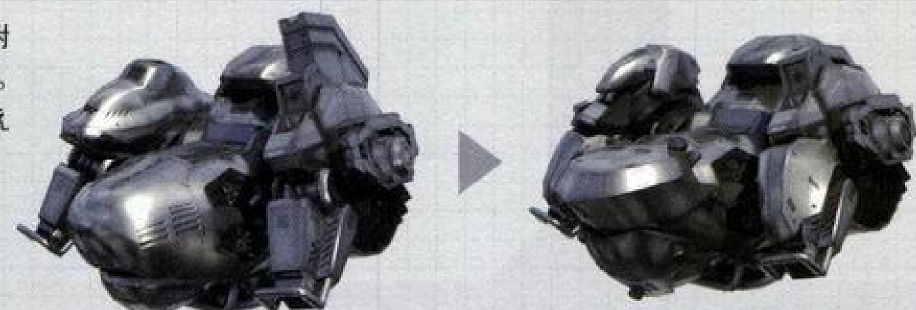
▲脚部の装甲板に耐CE装甲を追加したAC。

■ 改造パーツの例

前面のカメラカバーを削除し、頭部に耐CE装甲を取り付けてある。



装甲の各所を改装し、耐KE装甲を追加している。比較的大きく形状を変えたケースだ。



UNAC

UNAC(ユーナック)とはUnmanned Armored Core(無人のAC機体)の略で、財団によって提供されているAC用自律型操作システム、またはそのシステムで操作されるACのことを指している。財団は三大勢力やサインズなどの大手組織にUNACの供給を行っており、その扱いやすさからUNACは瞬く間に普及していった。そのため現在では、世界各地の戦場でUNACが運用されている。

UNACは、「オペレーション」と呼ばれるAIの構成をカスタマイズすることによって、さまざまな戦況に対応できる。このオペレーションのカスタマイズこそUNACの最大の特徴であり、前線で戦う役割はもちろん、工夫次第で狙撃やかく乱などの様々な行動を行わせることが可能。ただし、三大勢力は財団側が用意した基本オペレーションのみを使っており、基本的にオペレーションをカスタマイズすることはないという。

UNACの特徴

- 「オペレーション」というAIのプログラムを組むことで自由に挙動をカスタマイズできる
- パイロットが不要なため、大量投入が可能
- 基本的には三大勢力とサインズにのみ提供されており、個人が正規ルートで入手することはできない
- 人間ほど複雑な動きは再現できないが、オペレーションしだいでは十分な戦闘力を発揮する
- 特定の状況になると音声で報告する







▲ごく一部の傭兵や死神部隊Dなど、UNACを複数同行させて運用する者もいる。



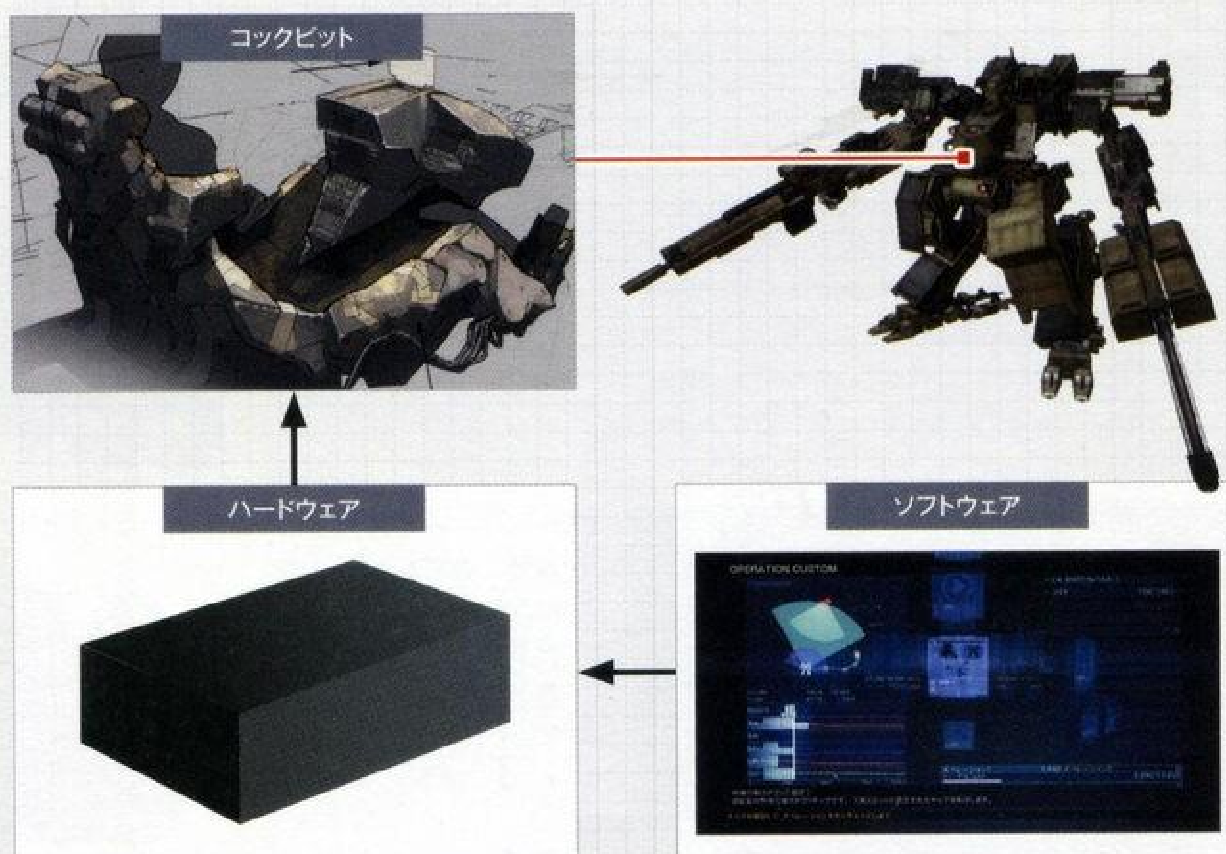
▲UNACのカスタマイズや制御は、専用のソフトウェアを用いて行う。

ベースシステム

ACをUNACとして使うには、ACのコックピット内に収納するハードウェアと、オペレーションのカスタムプログラムであるソフトウェア「フォーミュラ・ブレイン」で構成されたベースシステムが必要となる。このベースシステムはACのOSに介入できるほど高度で特殊なシステムを使用している。それゆえ、三大勢力の技術力をもってしても解析は不可能で、事実上のブラックボックスとなっている。そういった事情から、財団がUNACを暴走させるためのウイルスをハードウェアに仕組んでいたことに気づく者はいなかったという。

ハードウェアの外装は戦闘時の衝撃に耐えうるよう強固に設計されており、ACの被弾によるエラーはほとんど発生しない。ACが大破するような状況でなければ、破壊されたACのコックピットからベースシステムを無事に回収できるケースもあるという。そのため、戦場に放置されたACから回収されたベースシステムが、まれに非合法なルートで出回ることがあるようだ。ベースシステムは通常の手段では入手できないものなので、その売値は法外なものだという。

UNACのベースシステムの模式図



オペレーションカスタム

UNACはフォーミュラ・ブレインで設定したオペレーションによって、どのように行動するかが決まる。この設定は、オペレーションカスタムと呼ばれる構成画面で、行動内容や条件を決める「チップ」を複数配置して行う。このチップを配置する場所を「スロット」といい、チップを組み合わせたものを「オペレーションツリー」という。オペレーションツリーはオペレーション層、カテゴリ層、アクション層の3つに分かれており、各層で配置できるチップが異なる。この組み合わせによって、近距離戦型や遠距離戦型などUNACの行動パターンを自由に決められるのだ。各チップはパラメータを細かく調整できるが、少しのミスでうまく機能しなくなってしまう。

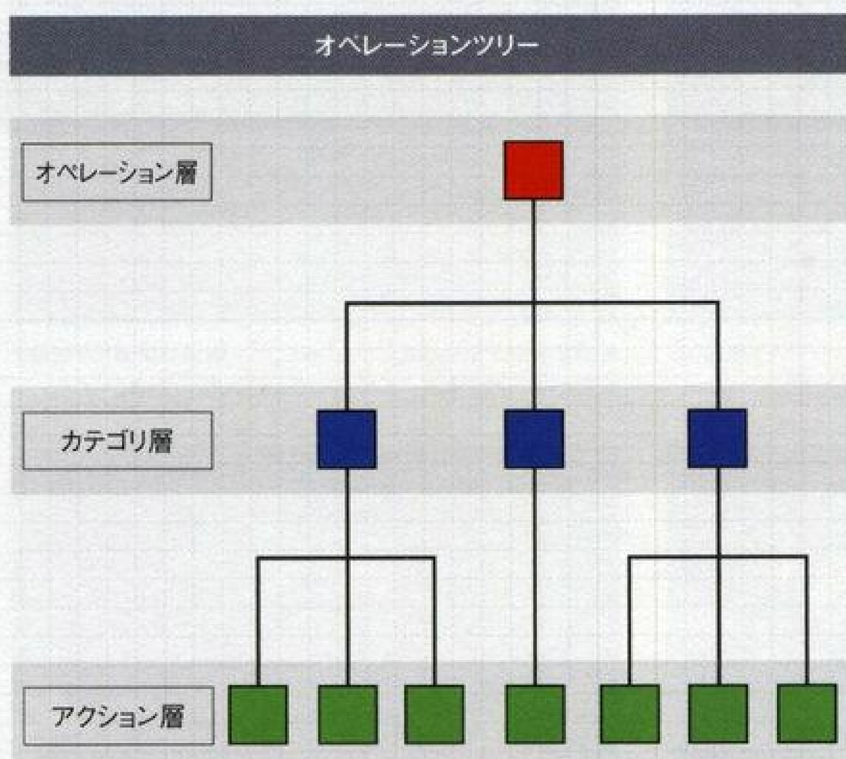
このようにオペレーションカスタムは一筋縄ではいかず、頭脳や根気も必要になる。そのため、UNACを所持している傭兵でも、プリセットとして用意されたものを少しカスタマイズするだけの場合が多い。よく使われるオペレーションのパターンは、状況によっても変わるが、防御力を高めておとりにしたり、支援役にしたりするのが一般的だ。

なお、チップには「コスト」といった処理限界があるのだが、パイロットがACの行動記録をデータとして保存した「作戦ファイル」をソフトウェアに読み込ませることで、その行動をUNACが学習し、処理限界値を上昇させられる。そして、より細かい調整を行えるようになる仕組みとなっている。詳しくは後述するが、この学習機能の裏には財団の企みが隠されていた。



▲オペレーションの挙動を確認できるシミュレータも搭載されている。

オペレーションの構成



オペレーション層	オペレーションツリーが切り替わる条件を設定。耐久値や武器の残弾数、味方や敵の被害状況などを選択できる。
カテゴリ層	移動や武器など9種類のカテゴリに分かれており、下のアクション層のチップ数やチップを切り替える条件を決める。
アクション層	移動方法や武器の使用距離、スキャンモードの切り替えなど具体的な行動を決めるチップを配置する。

カテゴリ、アクションチップの種類

移動
移動に関わるチップ。敵を中心に移動距離と方向を設定する。

右・左腕攻撃
左右腕部、ハンガーユニットの武器に関わるチップ。

肩部攻撃
ミサイルやロケットなど肩部の武器に関わるチップ。

認識
敵認識に関わるチップ。UNACは敵を認識しないと行動を起こさない。

ターゲット評価
敵が複数いる場合、どの敵を優先的に狙うかを決めるチップ。

回避
回避行動に関わるチップ。自分が置かれている状況をもとに回避を行う。

特殊移動
移動時に各種ブースト移動を行うかを決めるチップ。

特殊行動
リコンの射出やブーストチャージといった行動を設定するチップ。

オペレーションカスタム画面

OPERATION CUSTOM

経路図
UNACの認識範囲、移動ルートなどが表示される。

シンクログラフ
武器の使用頻度や属性・威力が表示され、現在のオペレーションとどの程度シンクロしているかがわかる。

チップパラメータ
選択したチップの調整できるパラメータ項目。

オペレーション情報
オペレーションに使用されているコスト。

UNACの運用

三大勢力は、物量で敵を殲滅するような作戦にUNACを用いることが多く、UNACにあまり複雑な行動をとらせる必要がない。そういった事情もあり、財団が用意したオペレーションを変更せずに使用している。もちろん、前線の兵士たちのなかにはオペレーションのカスタマイズに興味を持つ者もいる。しかし、オペレーションの変更による不具合の発生を恐れる上層部によって、カスタマイズは禁じられている。

また、傭兵斡旋組織「サインズ」は近年から傭兵に対し、UNACの貸し出しサービスを始めた。これはサインズ側が用意したオペレーションタイプからUNACを選択することで、個人のUNACを所持していない傭兵でも任務に同行させられるというサービスだ。この貸し出し自体に費用は発生しないが、修理費や弾薬費は傭兵側の負担となるため、場合によっては報酬が激減してしまう恐れがある。そのため、依頼の成功率は上がるものの、報酬が減ってしまうというジレンマに悩まされている傭兵も多い。なおサインズは、レンタルUNACのアセンブルやオペレーションの変更を禁止しているものの、オペレーションデータの提供は行っている。このオペレーションを、裏ルートで入手して自身のUNACのベースとして活用する傭兵もいるようだ。



▲サインズからレンタルできるUNACは全部で10種類。

各勢力のUNAC運用例

シリウスのUNAC（軽量二脚）



軽量二脚のACで機動戦を行うシリウスのUNAC。ハンドガンとパルスマシンガンを搭載している。

EGFのUNAC



EGFが使用している四脚タイプ。両腕にバトルライフルを装備しているため、CE防御が低い機体にとっては脅威となる。

死神部隊のUNAC（ライフル、レーザーライフル搭載）



死神部隊Dが引き連れていたUNACは、財団が用意した機体と武器以外は同じ構成。カラーリングは変更されている。

シリウスのUNAC（逆関節）



シリウスが市街地戦で使用したUNACは、立体的な機動がとりやすいように逆関節になっている。両腕にはライフルを所持。

財団のUNAC



財団が特殊機動兵器の実戦テストに使用したUNAC。ライフルとレーザーライフルを装備した、スタンダートな中量二脚。

死神部隊のUNAC（パルスガン、ガトリングガン搭載）



"傭兵"との対決時に現れた死神部隊DのUNAC。左腕に装備していたパルスガンをガトリングガンに変更している。

オペレート機能による指示

オペレーションを組んだUNACは自動的に行動するが、オペレート機能を使うことでUNACのオペレーションに直接介入して、リアルタイムで制御ができる。設定していたオペレーションを強制的に変更できるため、状況に合わせた指示が可能となる。しかし、めまぐるしく動くUNACを複数処理するのは、相当な情報処理能力が必要になる。そのため三大勢力は基本的にUNACを自律行動させており、オペレート機能は緊急時に用いられる程度だ。



▲オペレータ画面でUNACを選択し、指示を送る。

UNACのオペレータ画面





EN管理カスタム

UNACの各行動で消費するエネルギーの目安。



オペレーション調整

移動ルートとEN管理のカスタムが行える。

リンクビュー

UNAC視点の画面が映し出される。

UNAC経路図

UNACの移動ルートが表示される。こちらからルートの調整も可能。

財団のウイルス

ヴァーディクト・ウォー開始以前、各地で三大勢力の小競り合いが続いていたころに、突如勢力下にあったUNACの制御が効かなくなり、タワーへ進軍するという事件が起きている。これは財団がUNACを三大勢力に提供する際に、特定のオペレーション使用時に発症する時限式ウイルスを仕込んでいたことが原因だった。このオペレーションは財団が三大勢力用にカスタマイズしたものである。つまりこのオペレーションを使っていなければウイルスは発症しないため、サインズや個人が使用していたUNACは暴走せずに済んでいた。この事件は最終的に原因が解明され、暴走のもととなったオペレーションはすでに削除されている。

また、UNACは戦闘データを読み込むことでシステムが成長していくが、UNACが得た戦闘データを財団のデータベースに転送するというシステムも財団は仕掛けていた。この機能についてはUNAC自身の挙動に異常が出るといったことがないため、誰ひとりとして気付いた者はいなかったという。よって、現在稼動しているUNACも、常時財団に戦闘データを送っている可能性が強い。


▲暴走したUNACは三大勢力の物量の前に敗北した。


▲UNACの戦闘データは特殊兵器のオペレーションに利用される。

UNAC暴走事件の流れ

①三大勢力下のUNACが同時に暴走。その場で無差別に戦闘行為を繰り広げる。

▼

②UNACのシステムに問題があると思われたが、原因がわからず混乱が続く。財団は黙秘を貫く。

▼

③暴走したUNACがタワーへと進軍。各地で迎撃戦が始まり、多数の傭兵が派遣される。

▼

④UNACによっていくつかのタワーが占拠される。三大勢力は、UNACの行動に統率されたパターンが見られることから、財団が意図的に暴走を仕組んだと考える。

▼

⑤占拠したタワーから財団が未確認兵器を持ち出して機動させる。各地で未確認兵器が出没して混乱が広がる。

▼

⑥UNACの暴走はオペレーションが原因であったことが判明。財団が黒幕だったと断定される。原因が特定されたため、暴走の可能性のあるUNACは凍結される。

▼

⑦三大勢力は総力戦を仕掛け、各地でUNACを鎮圧。タワーの奪還に成功し、事態は収束に向かう。

アーキテクトによる競技

オペレーションのカスタマイズに打ち込む者は通称「アーキテクト」と呼ばれる。そのなかでも特に熱心な者は、UNAC同士を戦わせる競技「フォーミュラ・ストリート」を秘密裏に行っているという。個人が所有するUNACは基本的に闇流通のものなので、この競技は表向きに知られていない。そのため、フォーミュラ・ストリート専用の連絡網があり、主催者によって開催日時と場所が告知されると、競技者が集まるとされる。

情報によると競技のルールはごく単純で、自分と対戦相手のUNACの数を揃え、自身は出撃せずオペレータとして指揮を行い、相手のUNACを全て戦闘不能にした側が勝者となる。当然命のやりとりは発生しないが、金銭やパーツを賭けて行われることが多く、ACの修理費も含め相応のリスクは持ち合わせている。

知識と戦略が鍵を握る勝負として熱を入れる者も少なくないようで、引退した元パイロット、娯楽を求める富裕層、UNACを研究する科学者といった人々が参加しているようだ。競技者は日に日に増加しているともいわれており、いずれは大規模な競技として広まっていくのかもしれない。


▲競技は人知れない場所で行われていると思われる。

PROFILE 097 サミュエル・アンダーソン

性別	男性
年齢	43歳
出身	SOUTH ISLANDS

かつて富を築き上げたミグラントの子孫。今まで彼は何でも金で解決してきたが、そのような自身の生き方に虚無感を抱いていた。そんなとき、彼はフォーミュラ・ストリートの噂を耳にする。彼はたちまち興味を示し、とある腕利きの傭兵を呼び出す。そして、その傭兵にフォーミュラ・ストリートへの参加を促すが、傭兵は興味のない素振りを見せた。しかし、彼が有無を言わさんばかりの金を積んだことで、傭兵はしぶしぶ参加を承諾。傭兵と競技場におもむいた彼は、戦いに熱狂する参加者たちに感化され、ただならぬ高揚感を覚える。彼はUNAC同士の戦いにすっかりはまってしまった。最近は本腰を入れはじめた傭兵と共に、彼自身もオペレーションに口を出しはじめているようだ。また、激しい戦いを推奨させようと、対戦相手であるアーキテクトの修理費などを負担しているという噂もある。

PROFILE 098 ネイサン・ネルソン

性別	男性
年齢	24歳
出身	NORTH FRONTIER

かつて兵士の訓練機関に在籍していたネルソンは、頻繁に問題行動や教官との衝突を起こしていた。彼はとにかく、命令されることを嫌ったのだ。やがて彼はストーカーから安く受け継いだ古いACを、幼少のころから得意であったメンテナンス技術で修理し、放浪の旅に出る。ACを使って日銭を稼ぐ日々のなか、彼は戦場で放棄されていたACからUNACのハードウェアを発見、ACともども回収して修理を行った。初めはただなんとなく使い初めたUNACであったが、戦いを共にするうちにだんだんと奇妙な意識が芽生えていく。それは、彼にとって初めての感情であった。生まれて初めて「仲間」と呼べる存在ができたのだろうか。やがてネルソンはUNACを「相棒」と呼びはじめる。彼のUNACのオペレーションは単調なものの、なにか「魂」のようなものを感じると評価する者もいるという。

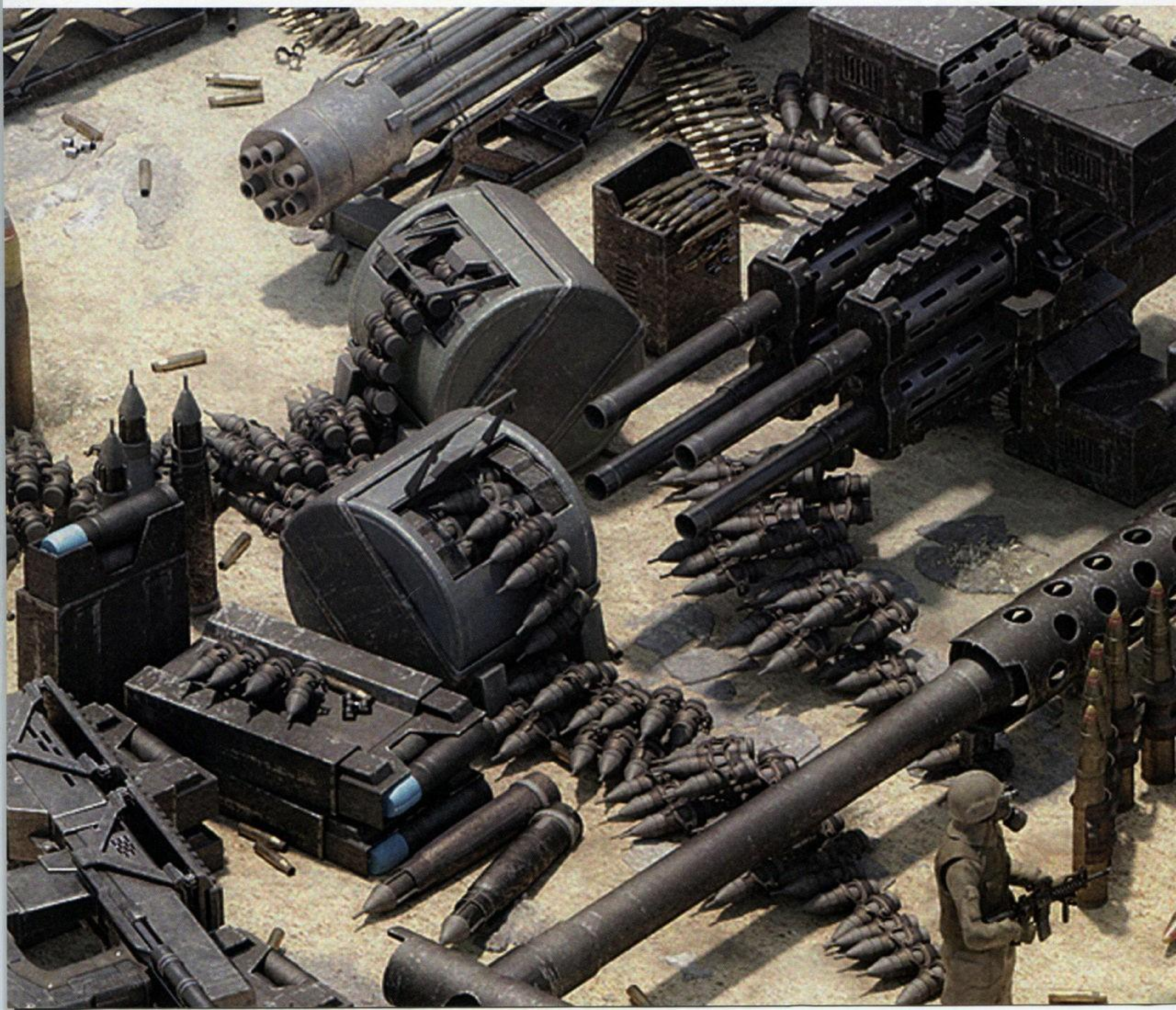
PROFILE 099 アヤノ・T・コサカ

性別	女性
年齢	19歳
出身	FAR EAST

傭兵として活動する兄アスノと、そのオペレータを務める妹アヤノ。幼いころに両親を失った彼らは、いつも手を取り合って生きてきた。あるとき、兄が偶然UNACを入手するも、仕組みが理解できずに投げ出す。それを試しに触っていくうちに、妹はしだいにその世界にのめり込んでいった。そして、オペレーションを組んで兄のACと出撃させたところ兄以上の活躍をしたという。その様子を目撃したアーキテクトから誘いを受け、妹はフォーミュラ・ストリートの世界に足を踏み入れることに。最初は戦績が振るわなかったものの、経験を積むうちにみるみる勝率が伸びていく。その強さは、優れた状況判断力によるオペレーションにあった。しだいに妹が稼ぎ頭となり、兄の威厳は徐々に失われていく。「居場所がない」と落ち込む兄に、妹は「そんなことない」と声を上げる。妹は満面の笑みで答えた。「UNACの実戦テストの相手」と。

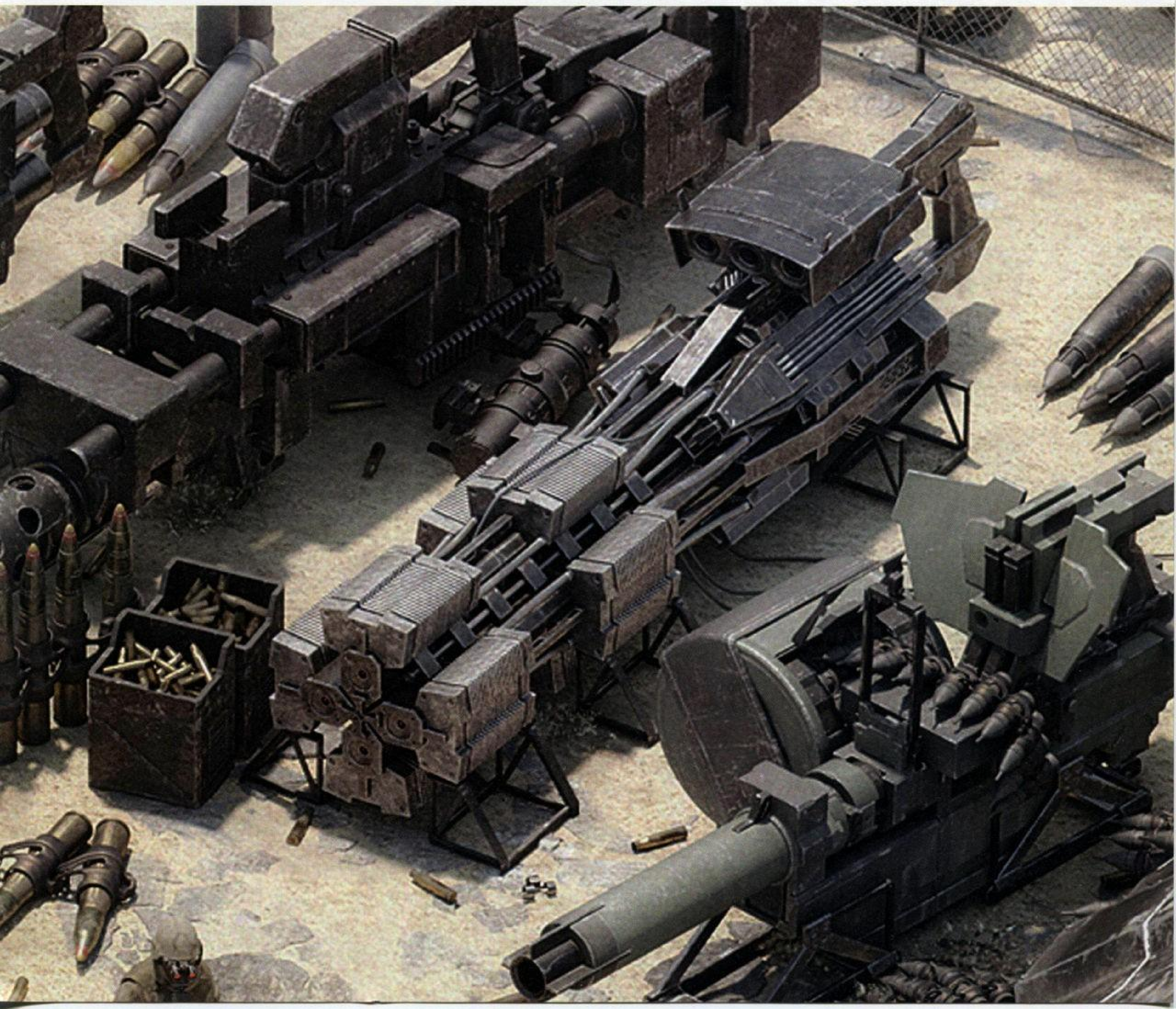
In the Tower, lost technologies from the "Past Era" were salvaged.
The greatest discovery was the manufacturing technology for various types ofprecision machines and the programs to control them.

These discoveries made it possible to manufacture various war machines, starting from the AC.



タワー内からは、
既に失われた旧時代の遺産ともいうべき
テクノロジーが数多く発見されたが
その中で最も大きな発見は、
各種の精密機械の製造技術、
およびそれを制御するための各種プログラムである。

この発見により、
ACなどをはじめとする、
多くの戦闘用機械の供給、
新型パーツの製造が可能となった。



ARMS [兵器]

戦場で活躍する兵器はACだけではない。三大勢力で用いられる一般兵器、そして驚異的な能力を秘めた旧時代の自律兵器——世界の覇権をかけた戦いの勝敗を握る、これらの兵器のスペックを解析していく。

兵器概要

AC以外の戦闘兵器も多数戦争に導入されている。特に代表的なものは、未だに各勢力の主力となっているヘリや戦車といった「一般兵器」だ。また、かつての大戦時代に製造されたとされる無人で動く兵器は「自律兵器」と呼ばれ、そのなかでもさらに性能が優れたものを「特殊機動兵器」や「特殊兵器」と呼ぶ。また、特殊兵器の特徴として、特殊な粒子をエネルギー源にしていることもあげられる。それらの兵器には、ACや一般兵器をはるかに超える超大型のものも確認されており、外観からだけでもその驚異的な性能の一端がうかがえる。なお、自律兵器は現在の技術では製造することができない。



▲例外的に、非常に巨大なスピリット級移動要塞は規格外兵器と呼称されている。

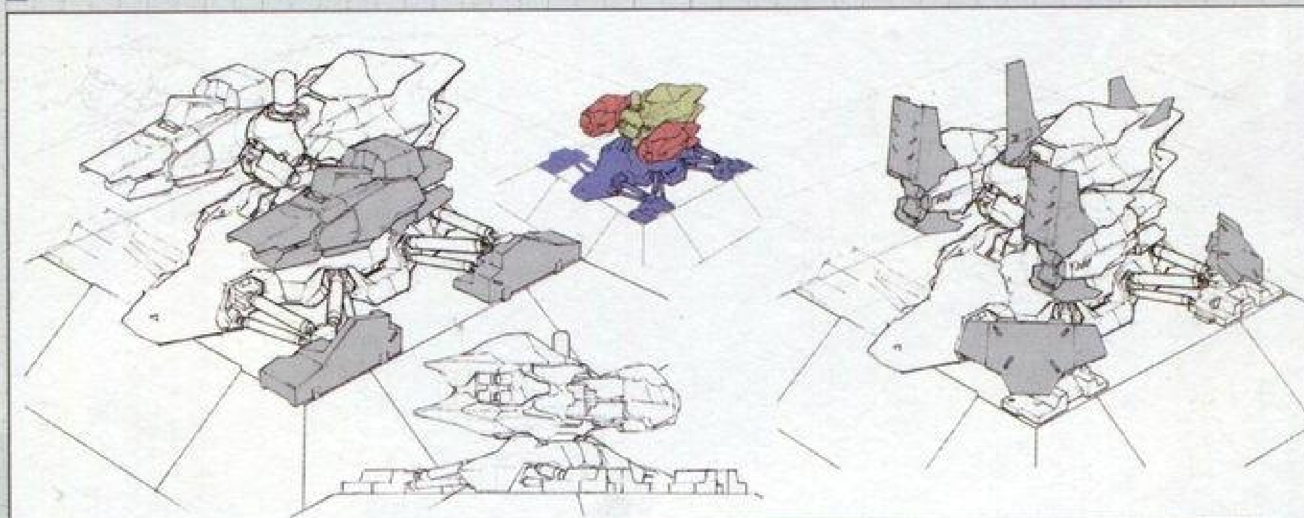
■ 各種兵器のスケール比較



一般兵器

ACや自律兵器以外の兵器は、一般兵器と総称される。基本的に有人による操縦を必要とするが、砲台のみ無人で運用できる。旧時代の兵器から比較的最近設計された兵器まで多数の種類があるが、いずれもACより能力が劣る。しかし、操縦難度は兵器によって差はあるものの、いずれもACほど高くはない。また、ACほど構造が複雑でないため、大量生産を行えるという利点がある。そのため、物量で押す場合や広範囲に防御網を展開したい場合などは役立つ。数を揃えればACに対抗することも可能で、多数の一般兵器が総攻撃を行ってACを撃破したケースも報告されている。

■ 拠点で使用される砲台のバリエーション



戦車

旧時代から存在する装甲戦闘車両。対人相手には十分有効な兵器。しかし、非常に優れた機動性を持つACの前では無力に近い。

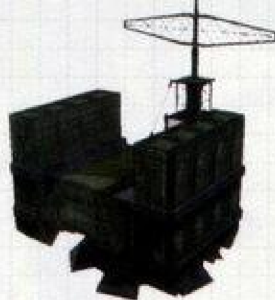
T-106E SLON



砲台

防衛用設備として使われる砲台は、領域内に入ってきたターゲットを自動認識して攻撃を行う。基本的に見晴らしの広いビルの屋上などに設置されている。銃撃、ミサイル、ロケット、妨害装置などその種類は多く、異なる性能の砲台を複数配置することでACの足止めに効果を発揮する。

WM ODUM



WM DEXTER



GG LYTHGOE



ヘリ

ヘリはもっとも多く普及している航空兵器で、戦闘以外にもさまざまな場面で利用されている。特にACの輸送が可能な大型ヘリは、戦場を渡り歩く傭兵やストーカーたちの間で重宝されている。

航空ユニットや戦闘ヘリの武装は機銃や中型ミサイルとなるが、大型ヘリは武装の換装が可能という特徴がある。コンテナにミサイルを積むほか、機体下部にレーザーキャノンやオートキャノンも装備可能なため、火力は申し分ない。加えて大型ヘリは耐久面も優れており、さらに前面に装甲板を付けることでより強固にもできる。このように、大型ヘリは非常に汎用性の高い一般兵器といえよう。なお、ヘリ以外の航空機として複数台のACの運送や爆撃が可能な大型の軍用機がある。この軍用機は三大勢力でのみ使われる。



▲大型ヘリからの集中砲火はACにとっても脅威となる。

航空ユニット　F49 ROGERSI



戦闘ヘリ　FALCON A-448/S



輸送ヘリ　EULEN A-448/S



大型武装ヘリ　GEIER A-448/L（盾あり）



大型武装ヘリ　GEIER A-448/L（盾なし）



大型武装ヘリ　SPECHT A-448/C



大型武装ヘリ　SCHWAN A-448/C



高機動型

上空からの攻撃や偵察を担当するHELLKITEシリーズ。頭部がローター、脚部がブースタになっており、空中をヘリのように浮遊することもできれば、ACのように高速での方向転換も行える。A-84はパルスマシンガンを装備した標準タイプ。A-84/Cは装甲板を追加しつつ、ヒートキャノンも装備し、耐久性と火力が向上している。中型ミサイルと制御翼を追加したA-84/Mは、機動性を重視したタイプ。A-84/HMはヒートマシンガンを装備し、全体的に装甲を強化したタイプだ。


▲複数機で対象を取り囲み、攻撃を加えていく戦法が用いられる。

HELLKITE A-84



HELLKITE A-84/C



HELLKITE A-84/M



HELLKITE A-84/HM



防衛型

強固な装甲や盾を持つ防御を重視した兵器で、輸送ヘリの護衛などに用いられる。左手の武器で攻撃しつつ、接近してきた相手を頑丈な盾で押し返すなど攻防に秀でている。しかし、脚部がキャタピラ式であるため機動性は非常に低い。

標準型のR14-GGは盾がなくガトリングガンのみを装備したタイプで、盾を装備した機体はR14-GGSと呼ばれる。各勢力は、このR-14GGSを配備していることが多い。R-14WMはヒートキャノン、R14-PCは盾を外して両腕にパルスキャノンを装備した、火力重視の機体。R14-WMSは両肩部に装甲を設置した新型タイプで、ヒートハウザーのほか左手に2本のパイルが装備され、近接戦闘において大きな効果を発揮する。

R14-GG GOLEM



R14-GGS GOLEM



R14-WM GOLEM



R14-PC GOLEM



R14-WMS GOLEM



支援型

S77シリーズは頭上に狙撃銃を搭載した移動型砲台で、基本的に配備された場所から動かずに狙撃を行う。狙撃銃の射程距離は非常に長いが、その反面接近戦を苦手としている。そのため、敵に接近された場合に備えて、後退する時間を稼ぐためのガトリングガンが付いている。S77-Sはスナイパーキャノン、S77-LSCはレーザーキャノン、S77-RCはレールキャノンと性能の違う狙撃銃を搭載しているが、S77-Mのみ近距離用のスプレッドキャノンを搭載している。ちなみに、狙撃態勢をとっているときは、反動を抑えるために脚部を折りたたむ。


▲高所に配備し、頭上から照射するレーザーで対象に狙いを付ける。

S77-S WETA



S77-LSC WETA



S77-RC WETA



S77-M WETA



自律兵器

パイロットを必要としない無人兵器は、自律兵器と呼ばれる。世界が汚染に覆われていた時代からその姿が確認されているが、開発過程ははっきりしていない。かつて汚染地域の深部だった場所に多く存在しており、過去の大戦で残存していたものが未だに稼動しているようだ。自律兵器は共通して有機的なフォルムを持つものが多く、その製造方法はおろか制御方法も不明で、現在どの勢力下でも使用されていない。その挙動からして、恐らくUNACのように、ある程度思考パターンのようなものが形成されていることが予想される。

自律兵器のほとんどは領域内に入った対象を即座に攻撃対象とみなす。逆にそれを利用し、特定の人物を自律兵器がいる場所に送り込み、間接的に殺害するといった裏稼業に利用されているという話もある。


▲行動範囲はそれほど広くないようで、狭い領域内を漂っている。

AMMON

世界各地で見かける代表的な自律兵器。射撃型のAMMON S、突撃型のAMMON Aの2タイプが確認されている。射撃型は背部からレーザー兵器による射撃を行い、突撃型は対象の近くで自爆する特攻を行う。これらの兵器には、もとの10倍近くも巨大な強化版も存在しており、強化版の突撃型は単純に自爆の威力が強化されているだけだが、射撃型は武装がパルスキャノンに変更されている。

AMMON S



AMMON A



AMMON S'



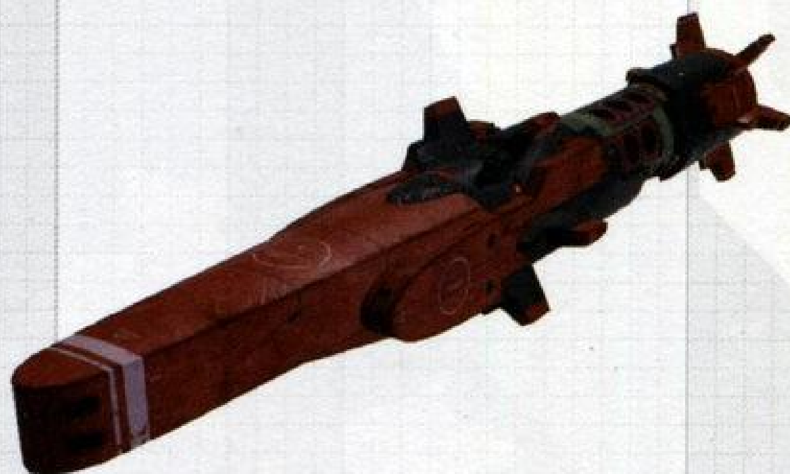
AMMON A'



OOTHECA

「POD」と呼ばれる追尾型ミサイルを多数射出するカプセルミサイル。射出されたOOTHECAは、目的地に到達後に先端から建物や地面に刺さり、その場所からPODを放って攻撃する。

OOTHECA



特殊機動兵器

特殊機動兵器とはタワー内部で発見された兵器のことで、自律兵器よりも高い能力を有しているものが該当する。その多くは無人機であり、自動制御によるコントロールが前提。しかし、制御用のソフトウェアはブラックボックスな部分が多く、基本的にオリジナル機をそのまま使用することしかできない。

特殊機動兵器は長らくタワーで封印されていたが、財団がUNACを使ってタワーを占拠した際、動力源を起動させたことで稼動状態となる。その後、財団によっていくつかは持ち出されたが、三大勢力は残された特殊機動兵器を自勢力のエリア防衛用に使用し始めた。どの特殊機動兵器もそれなりの数が確認されているため、かつての大戦時代では主力兵器のひとつとして量産されていたと思われる。



▲タイプの異なる3機編成で連携をとる特殊機動兵器。

To-605A／To-605D／To-605S

ひとつ目のようなカメラアイが付いた胴部に、腕のようにも見える巨大な2本の脚部が付いた、異型な外見の兵器。アタック(A)、ディフェンス(D)、シューティング(S)の3タイプがある。

飛び跳ねるような移動動作や、脚部で壁をつかむ、体を回転させて攻撃を行うなど、その特徴的な動きから、なんらかの動物をモチーフとしたAIが搭載されていると推測されている。また異なるタイプの組み合わせによる「部隊」での運用が前提とされており、それはすなわち、この兵器が、「無人型AC」とでもいうべき位置付けにあることを想像させる。

605Aが対象に突撃攻撃を仕掛けていき、605Dが中距離からレーザーキャノンで支援、さらに唯一浮遊可能な605Sが空中からの狙撃やPODでACを阻害する、といった連携行動が確認されている。

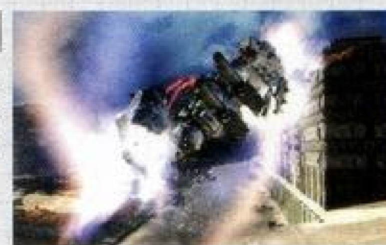
バトルライフル

二門の砲塔から強力なCE弾のロケットが放たれる。ライフルというが実際はカノン砲に近い。

To-605A

回転攻撃

脚部をSの字に曲げ、体を縦に回転させて突撃を行う。巨大なうえに攻撃速度が速いため、回避は難しい。



To-605S



レーザーキャノン

頭部の球体部分から放たれる高出力のレーザー砲。

スナイパーライフル

高濃度に圧縮したエネルギーを利用して撃ち出す実弾兵器。浮遊後に空から狙撃を行う。

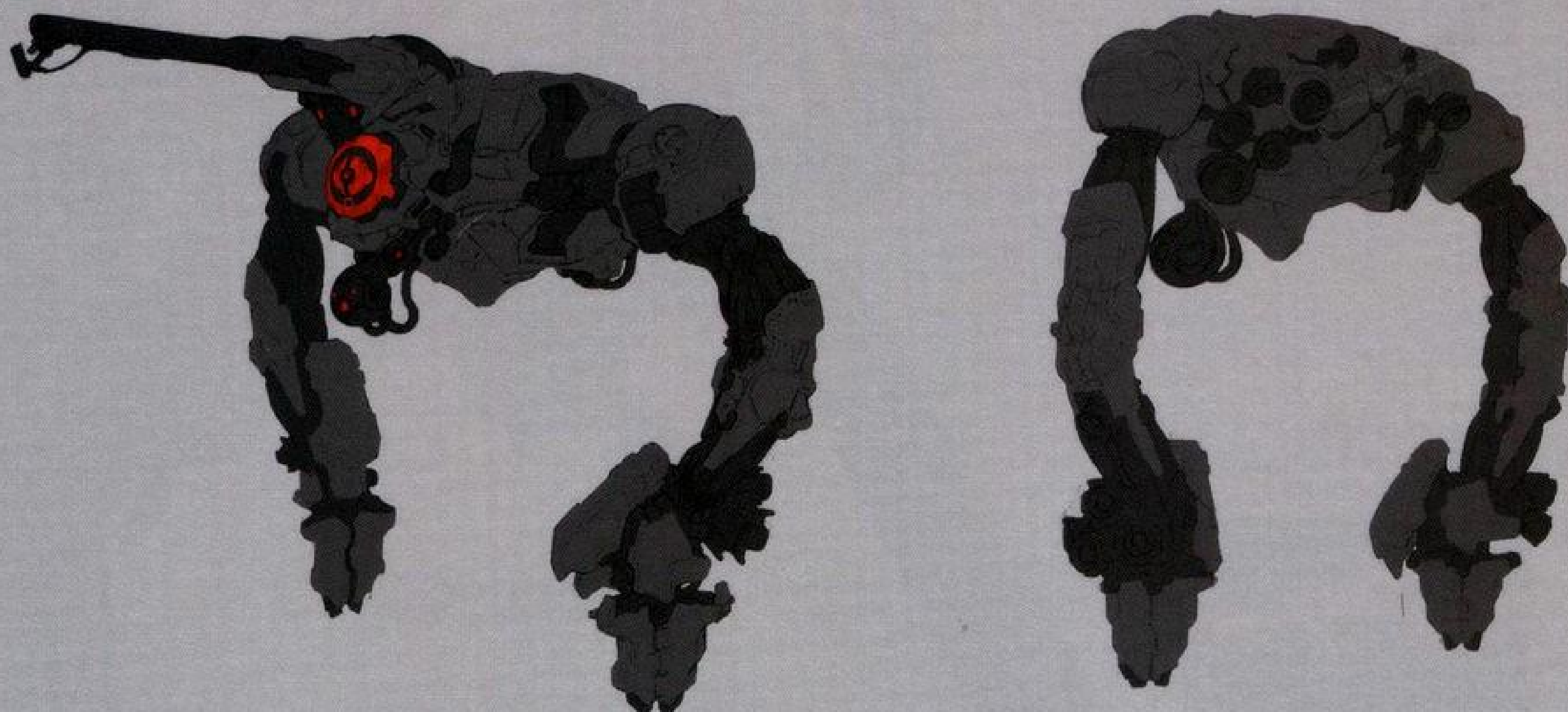


To-605D

■設計図（To-605A、To-605D、To-605S）







SCAVENGER／PREDATOR／HUNTER

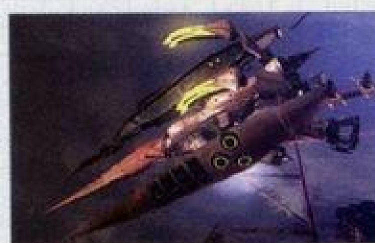
SCAVENGER、PREDATOR、HUNTERの3体は鉤爪状の脚部や、脊髄を思わせるパーツなど、有機的なフォルムを持つ特殊機動兵器。中距離からヒット&アウェイを繰り返すSCAVENGER、厚い装甲と高火力で攻めるPREDATOR、高所からの狙撃を担当するHUNTERと、それぞれ役割が異なっている。つまり、これらとTo-605シリーズは、その外見こそ大きく異なるものの、「部隊での運用が前提」「動物的な動き」など両者のコンセプトにはかなりの部分で類似が見られる。そのため、かつて存在したであろうライバル的なメーカーによって設計・製造されたものであると推測されており、この両者自体も、おそらくはライバル的な兵器であったと思われる。なお、SCAVENGERのみ、かつて"黒い鳥"と交戦した記録が残されている。

SCAVENGER



レーザーキャノン
首部分付近に取り付けられた銃身から、エネルギー弾を3連続で放つ。銃身は小さいものの威力は大きい。

突撃
機体を一回転させながら、脚部後方の爪を展開。爪を機体上部へと移動させて強襲形態をとり、超高速の突撃を行う。

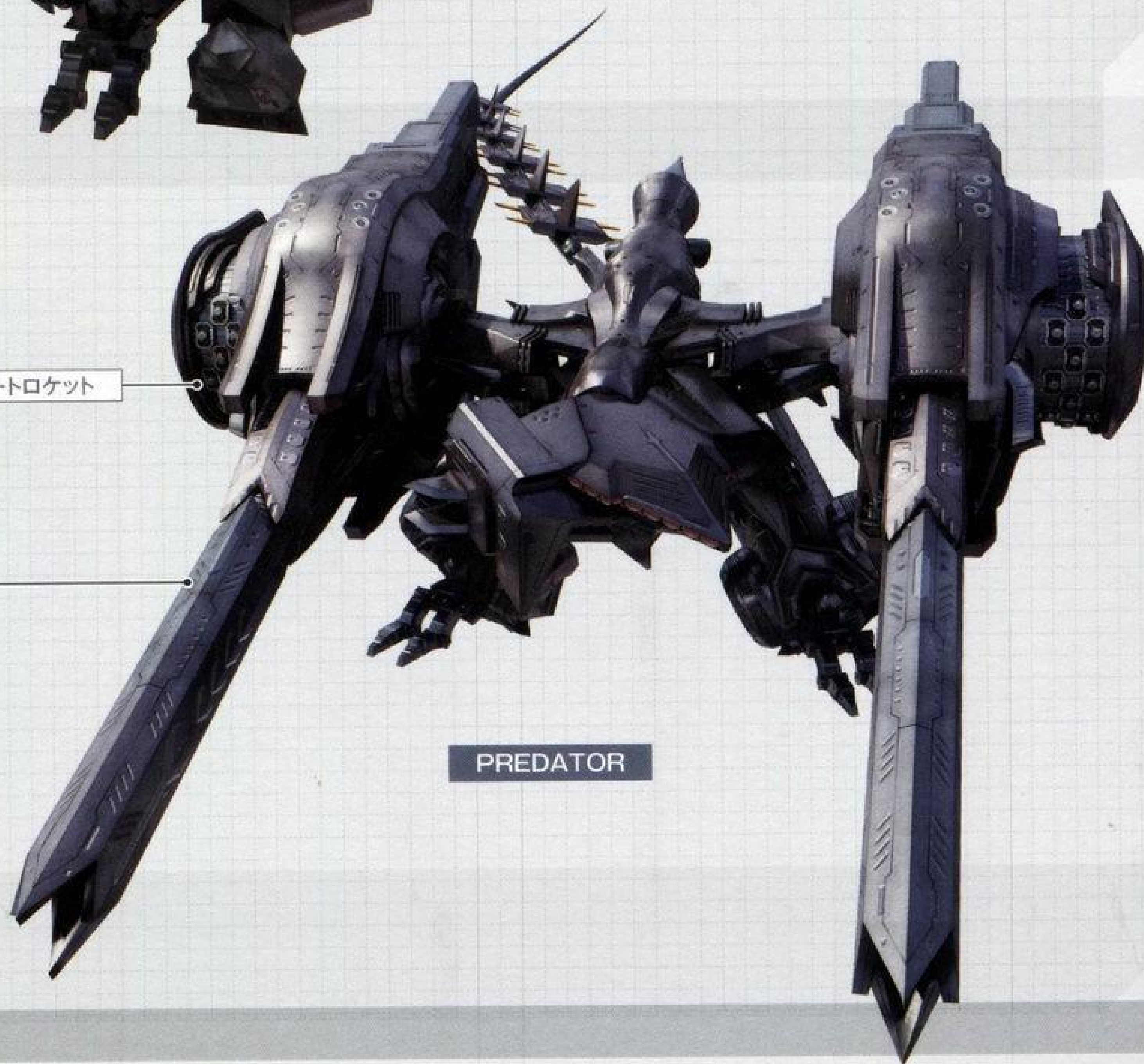


HUNTER



レールキャノン
電磁誘導によって加速した弾丸を4発同時に発射する。リロード時間も短く、絶え間ない狙撃が敵を襲う。





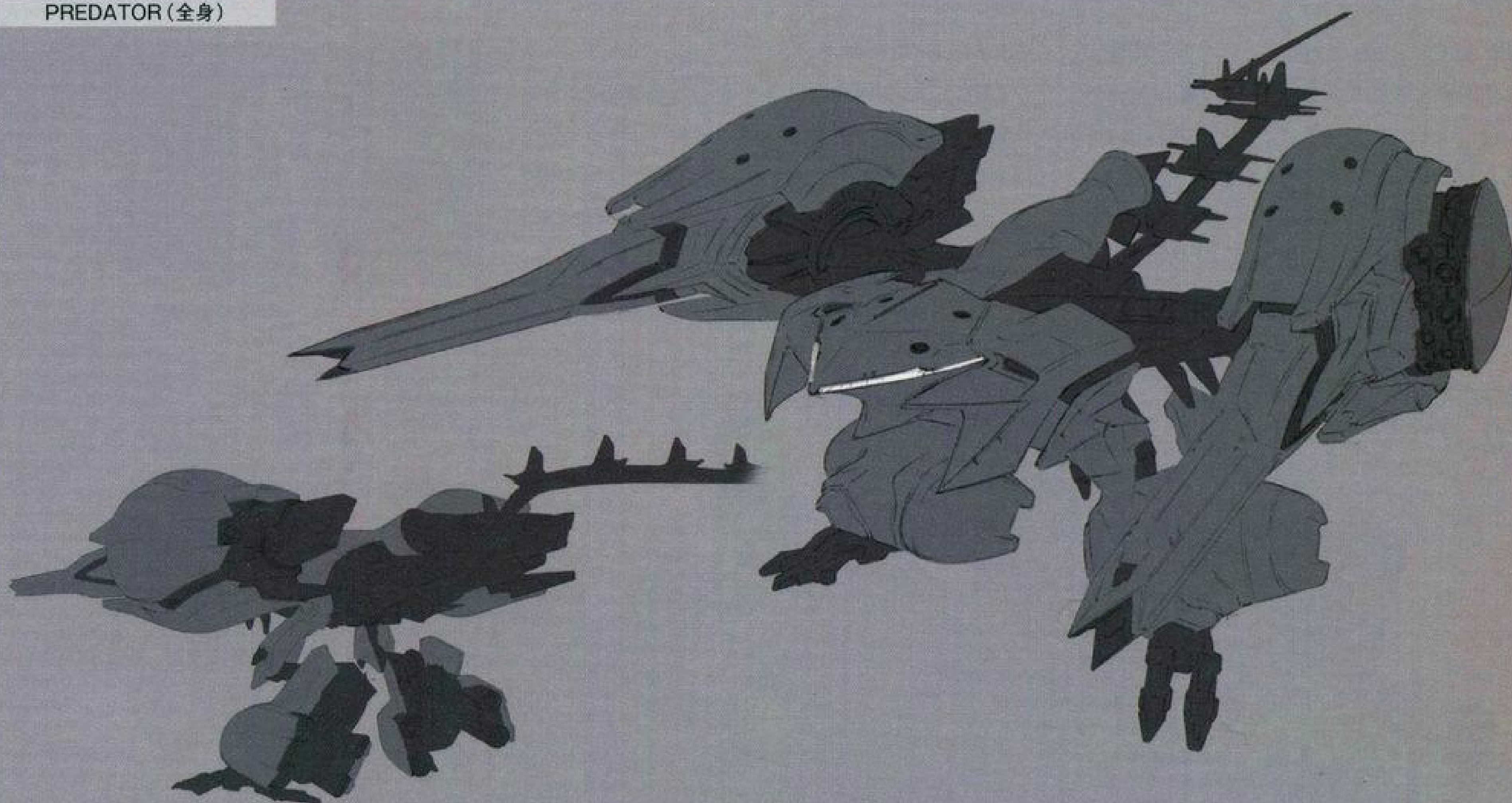
PREDATOR

ヒートキャノン
高威力のHEAT弾を左右2発ずつ、計4発の同時発射を行う。射撃の反動で自機が後退するほどの火力を持つ。

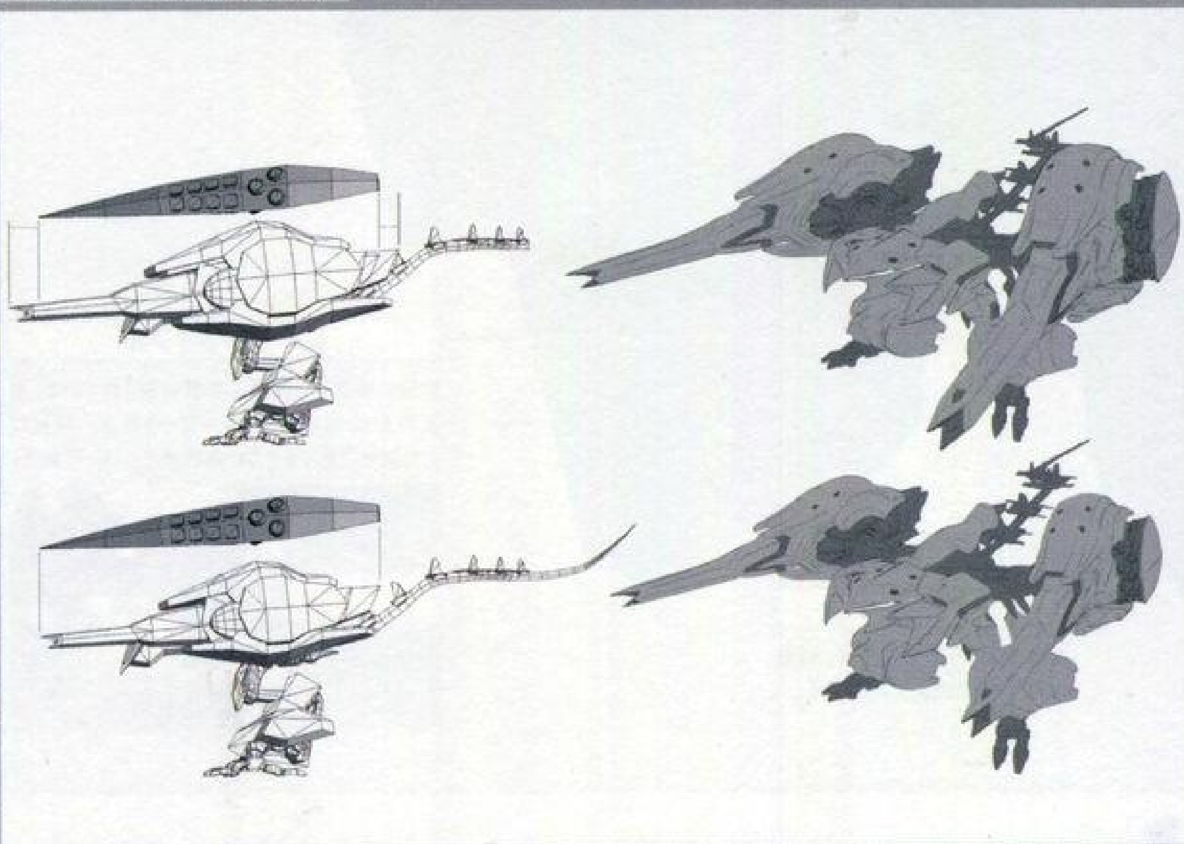


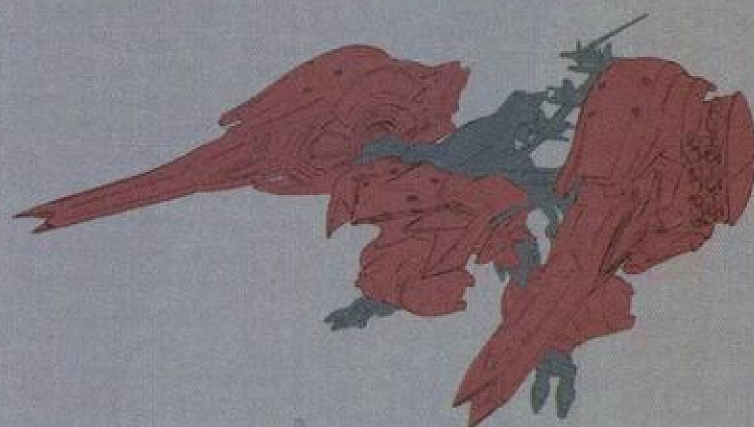
設計図（PREDATOR、HUNTER）

PREDATOR（全身）

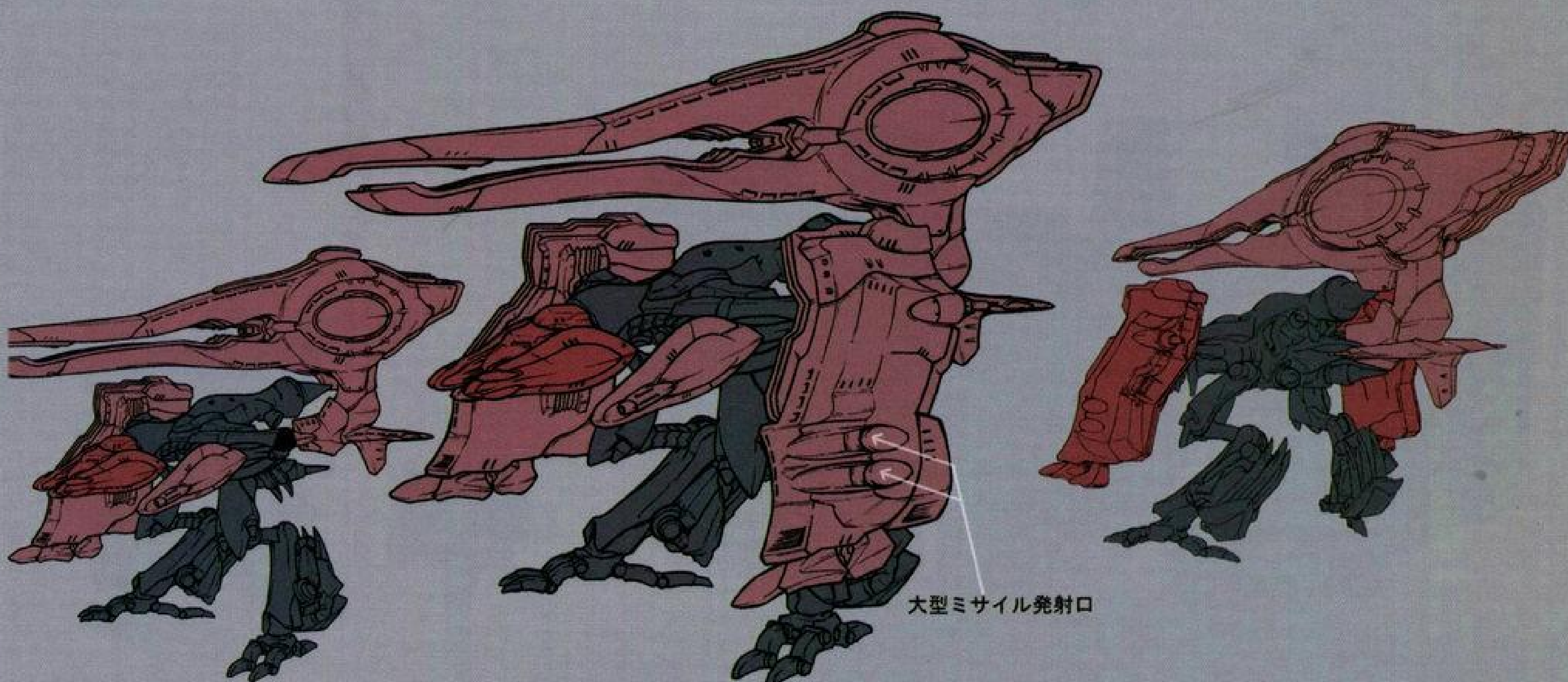


PREDATOR（砲身変更案）





HUNTER（全身）

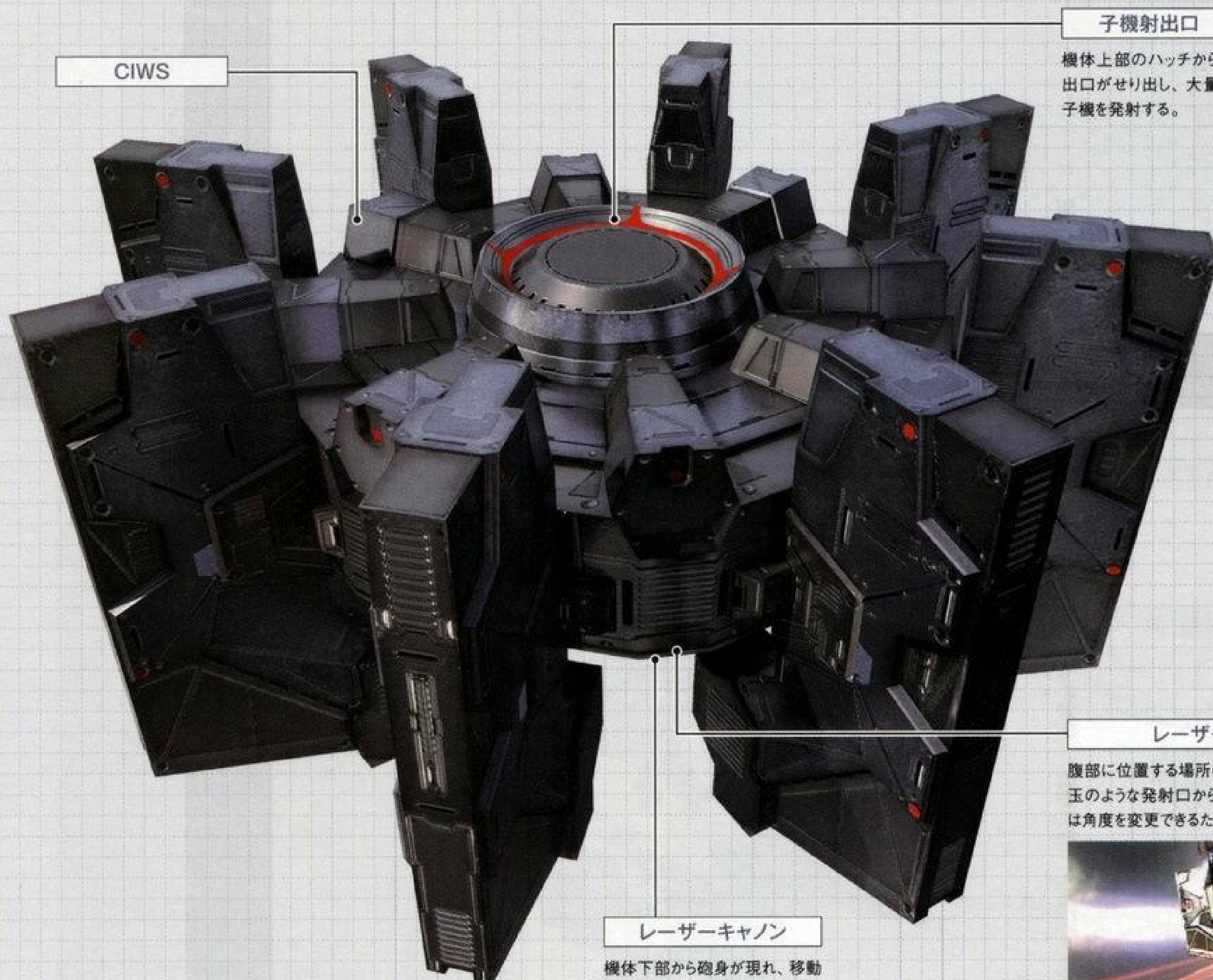


GREY LOTUS

GREY LOTUSは高出力のジェネレータを搭載し、ヘリのような浮遊挙動が可能。複数の機体がセットで発見されており、敵対勢力の特殊機動兵器から特定拠点を防衛するために配備されていたと推測されている。滞空移動しているため攻撃を当てにくく、さらに機体を高速回転させることで弾丸を反らす防御手段も持つため、行動後の隙をつかなければ、満足にダメージを与えられない。

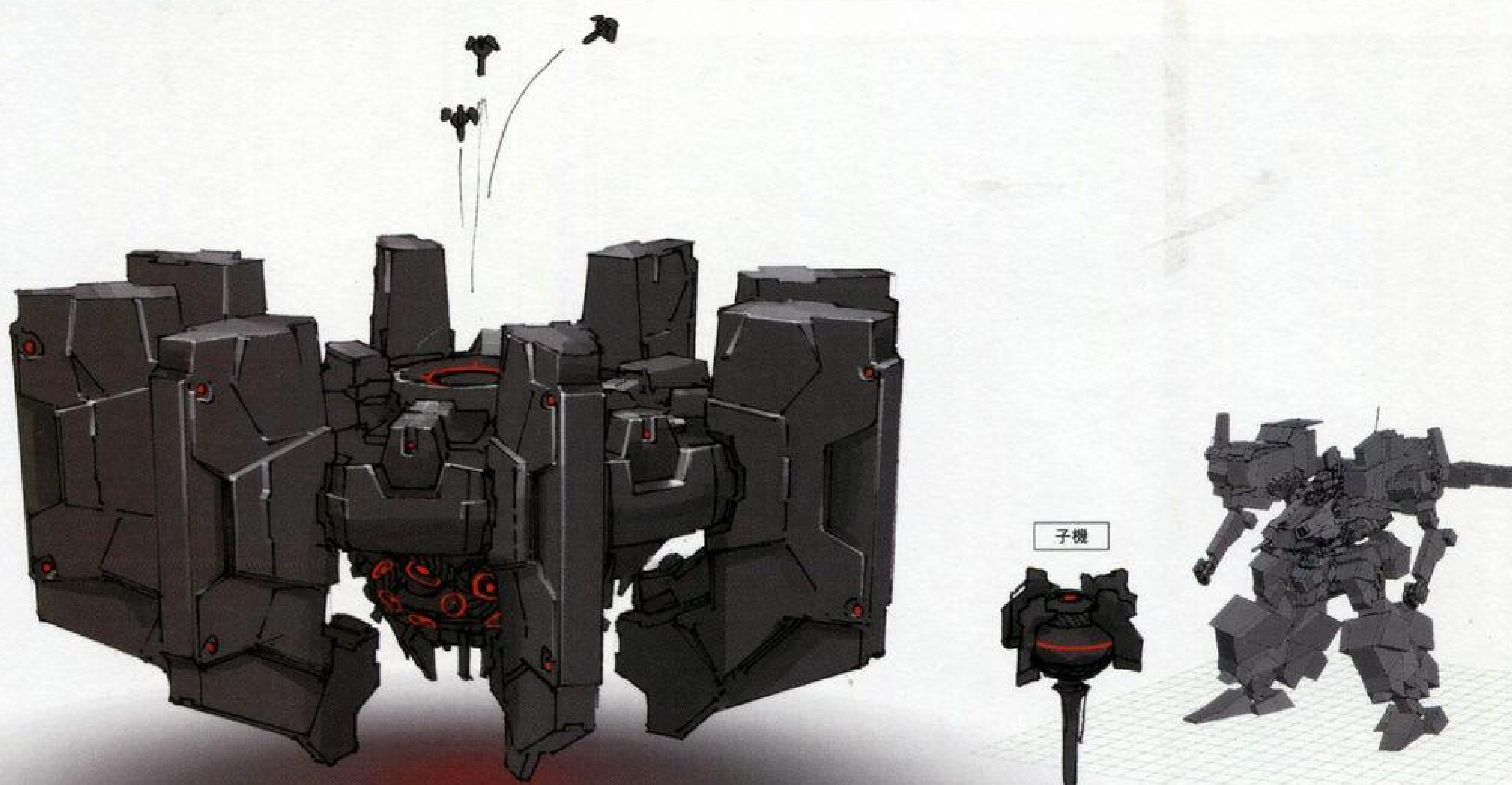
この兵器は機体内部にリコンに似た自律型の小型攻撃装置(子機)を大量に格納しており、これをターゲットに対して一斉に射出、全周囲を取り囲むことで360°からの同時攻撃を行う。そして、子機の攻撃を回避しようとした対象を本体が追尾し、頭上から高出力エネルギー弾で仕留めるという、多段攻撃を得意とする。


▲子機によるオールレンジ攻撃の回避は難しい。





■ 設計図(全体像、および子機とACの対比)



特殊兵器

特殊兵器とは、特殊機動兵器と同様にタワー内から発見された遺物のうち、特殊な粒子をエネルギー源とする極めて高性能な兵器を指す。これらの兵器は、特殊な粒子を用いたジェネレータを搭載しており、これによって莫大な出力を獲得すると共に、同粒子を機体周辺に滞留させることで、強靭な防御力を発揮している。なお、この粒子については、周囲の環境に対する強度の有害性が確認されている。

防御特性以外にも、ACをも一撃で大破させる高火力兵器、圧倒的な機動性、長時間の滞空が可能といった性能を誇り、現在のAC単機で挑んだところで、まず間違いなく無抵抗のまま葬られるだろう。その脅威的なスペックからして、おそらく単独運用がコンセプトと推測される。コスト面から見ても特殊機動兵器のように量産されているとは考えにくく、単機もしくは数機程度しか製造されていないだろう。



▲サイズがAC程で、より人に近い形状を持つ異質な特殊兵器もある。

EXUSIA

対特殊機動兵器を想定したと思われる大型の特殊兵器で、かつて"黒い鳥"が交戦した際の同機体よりも、大幅な強化がなされている。多様なバリエーションの敵に対して単機での対抗を目的としており、遠距離から近距離までカバーする武装に加え、状況に応じて飛行形態と人型形態を自在に切り替えられるという変形機構を備えている。

EXUSIAの最大の特徴として、胴部のジェネレータ制御装置から発生させる粒子を、さまざまな形に変換して運用する機能が挙げられる。粒子をレーザーとして放つ攻撃のほか、機体の周囲にバリアのように展開させることが可能なのだ。このバリアは全ての攻撃をさえぎるが、ダメージが蓄積するとやがて粒子が放散して解除される。



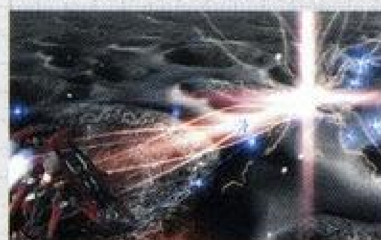
▲AMMONによく似た形状のPODを無数に放つ攻撃手段も。

マルチブレード

中央のジェネレータ制御装置から、ブレードのような鋭い拡散型のレーザーを放つ。

ボソンドライブ

圧縮した粒子を弾丸のように撃ち出して攻撃手段として用いる。着弾時に十字型の光が発生し、直後に大爆発を起こす。



エネルギーブレード

両腕部に装備され、両方の形態で使用可能。頭部のターゲティングレーザーで目標を定め、上空から地表を切り裂きながら対象を追い詰める。



LiV (Lady in Vortex)

EXUSIAと同じく、対特殊機動兵器用に作られたと思われる特殊兵器。内蔵されているジェネレータは、ごく小型ながら極めて高濃度の粒子を生み出すことが可能で、粒子の滞留をコントロールすることで機体を浮遊させているようだ。また本体周辺には、5つのプレート状のユニットが存在する。これは粒子の増幅器であり、攻撃、防御、機体制御の全てに用いられる。攻撃用の装備はシンプルだが極めて高出力であり、また対象の挙動を制限する特殊な武装も搭載している。

外観は人型にかなり類似しているが、そのことが機能性と連動しているわけではない点や、ときおり何らかの人格を備えているかのようなそぶりを見せるなど、ほかの特殊兵器と比較しても謎の部分が多い。

なお、機体本体および内部のプログラムからは名称が抹消されており、わずかに天使を意味すると思われる名前らしきものだけが確認されている。かつてゾディアックにアンジェリカという、同じく天使を意味する名を持つ女性がいたが、関連性は不明である。



▲プレートユニットは移動制御から攻撃まで行える万能兵器。

ユニットブレード

5つのプレートユニットを直線上に並べ、エネルギーを通して連結させてから前方広範囲をなぎ払う。



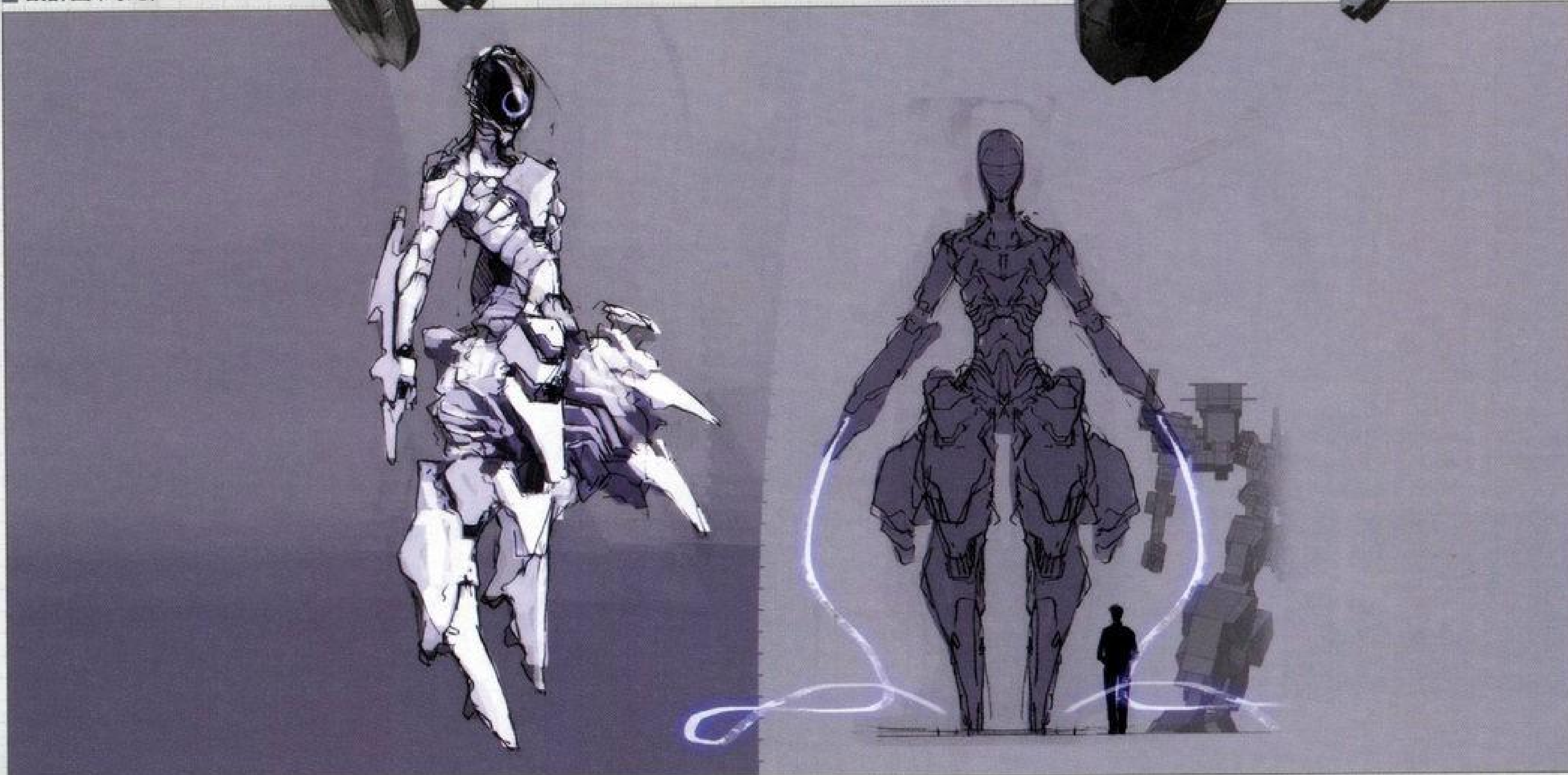
レーザーキャノン

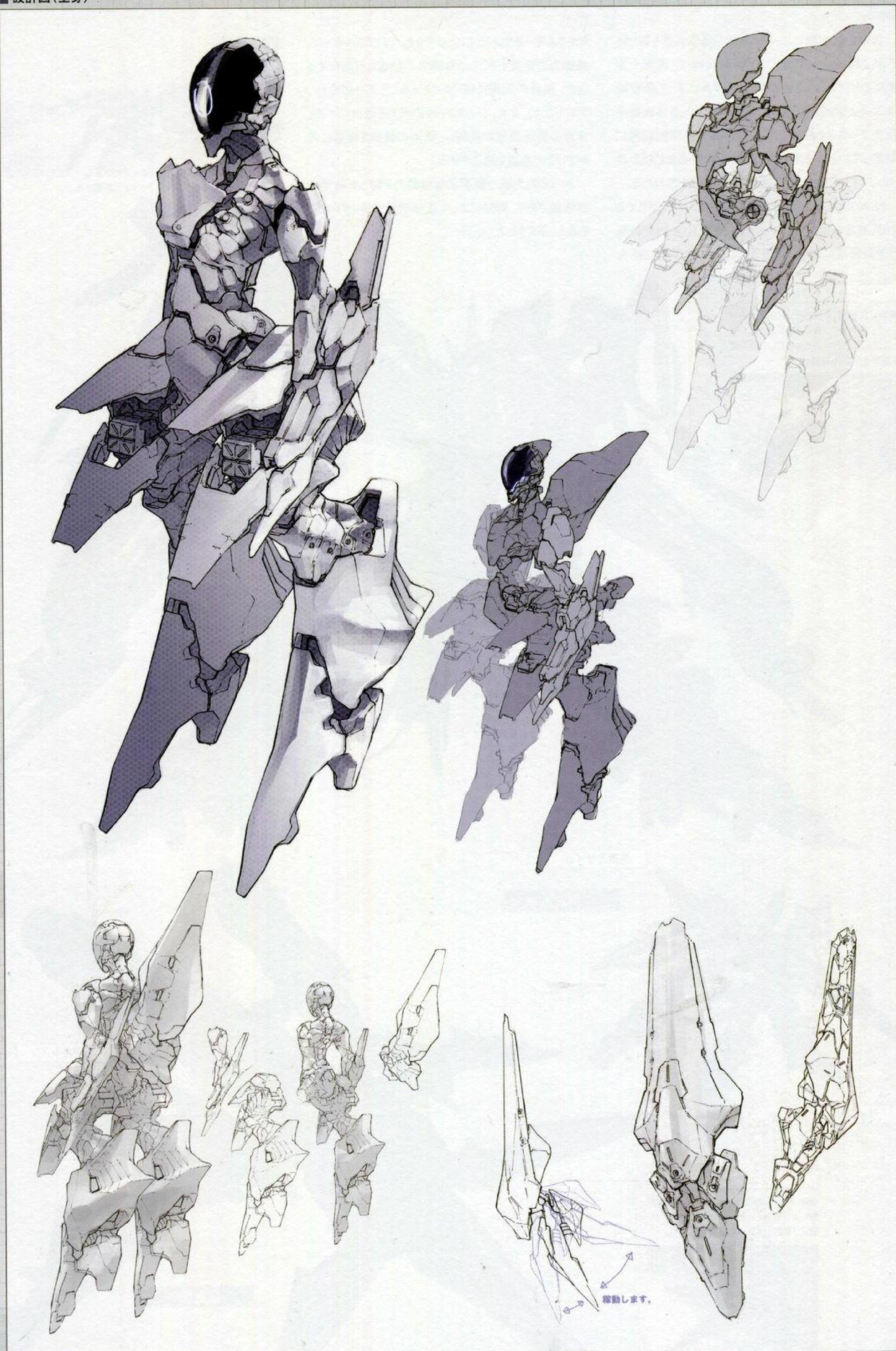
螺旋状に直進する高出力レーザー。ACを一瞬で蒸発させてしまうほどの熱量がある。

ジャマーミサイル

パルスガン

■設計図（対比）




稼動します。

N-WGIX/v

大型の航空機ユニットに人型の特殊兵器を取り込む形で格納した機体。人型特殊兵器は、肩部や背部に取り付けられた何本ものケーブルによって航空機ユニットと接続されている。航空機ユニットは複数の巨大ブースタを備えており、超高速での機動戦闘に対応している。そのため、本来は敵拠点などの大兵力に対する特攻を想定した兵器であったと思われる。

N-WGIX/vは、特殊なカスタマイズがほどこされたとおぼしき高性能ジェネレータを搭載しており、内部の粒子を高密度に爆縮・開放することで、瞬間的に巨大なエネルギーを生み出すことができる。そのエネルギーは、推進力に変換することで常識外の加速を可能にするほか、機体の周囲に張りめぐらせることで一種のバリアにもなる。なお、ジェネレータの出力を最大にすると全身の整波装置が展開し、周囲の鉄塊を容易に溶かすほどの高温を発生させる。

かつての大戦で驚異的な戦闘力を誇った機体の改修版であり、財団によって死神部隊のリーダーを務めるJに与えられた。


▲高速機動時は背面のブースタをX字に展開する。

レーザーブレード

両腕に搭載された超高出力のレーザーブレード。刃わたりが長く攻撃範囲が広いことに加え、レーザーの刃を飛ばして遠距離を攻撃することも可能。



別武装

高速ミサイル

ライフル

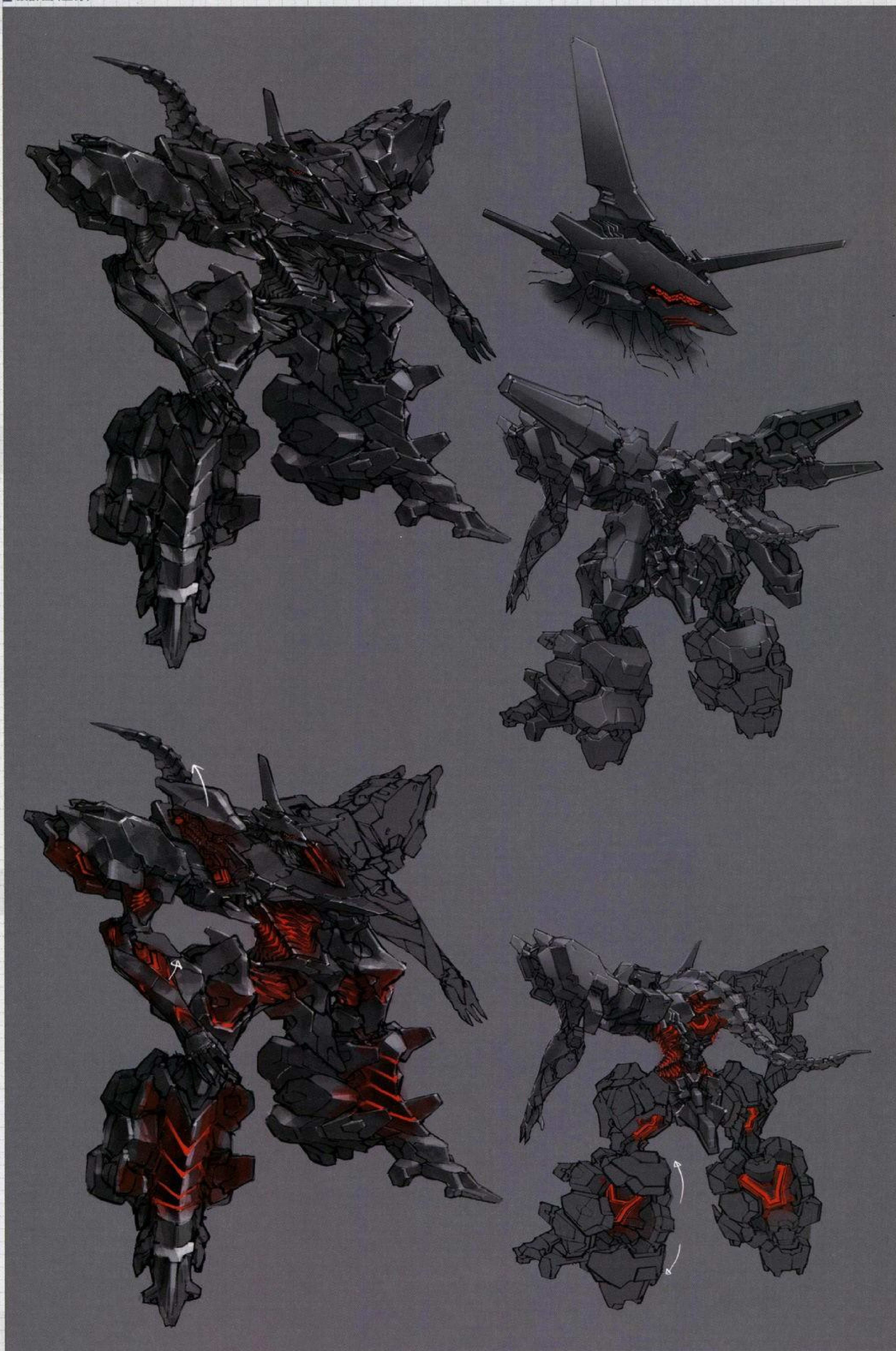
リニアキャノン

機体下部に接続された銃身から、電磁誘導により加速させた弾丸を高速発射する。最大10発もの弾丸を連続射出可能。

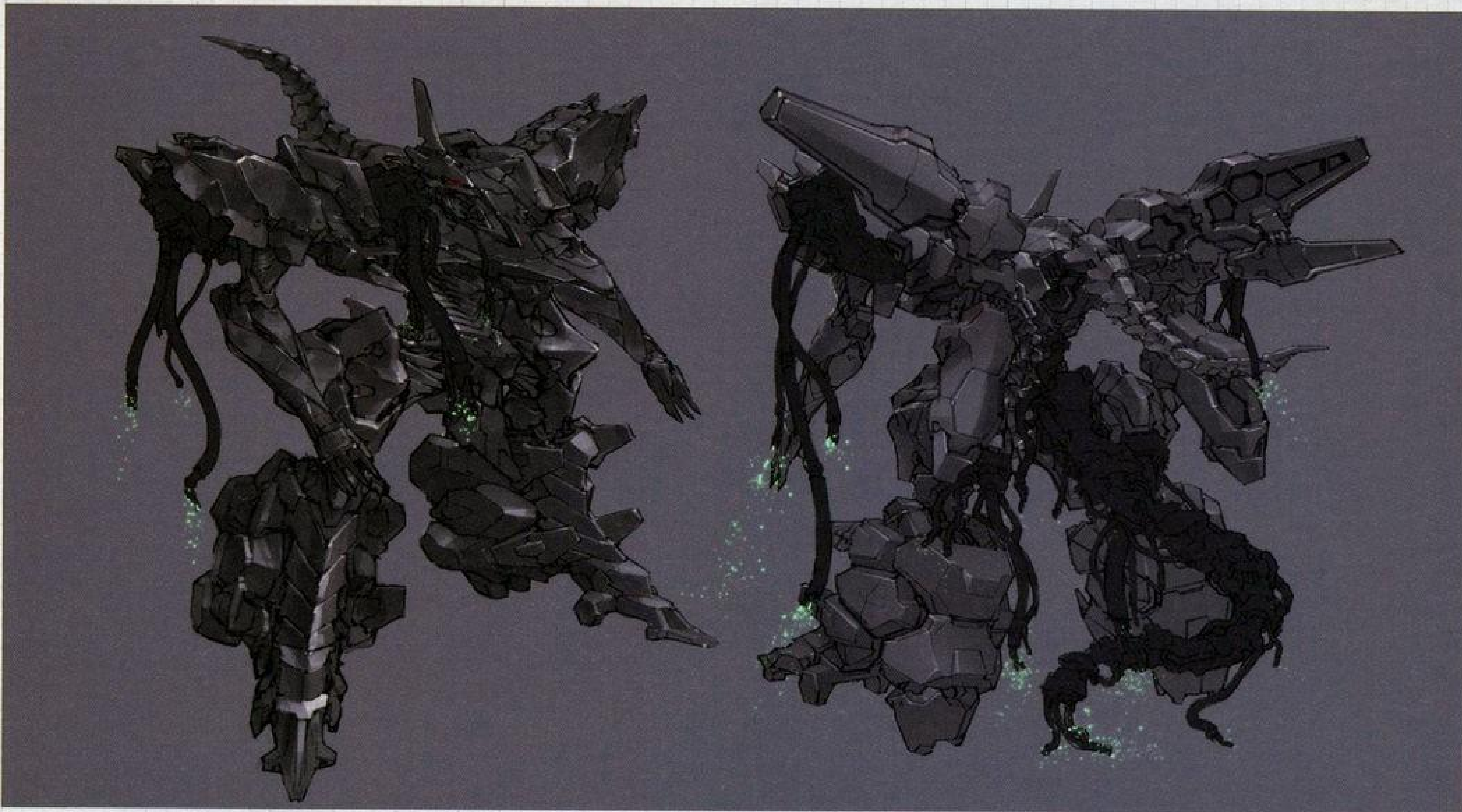


航空機型

VTFキャノン



設計図(全身)



設計図(武装)

ロングバレルタイプ

MICRO RAIL RIFLE

KINETIC TECHNICAL

ノーマルタイプ

MICRO RAIL RIFLE

KINETIC TECHNICAL

■設計図(未搭載武装)



■設計図(航空機型)

規格外兵器

規格外兵器とは、旧時代に建造・使用されたと思われる超大型兵器の総称。戦闘によって破壊されたか、何らかの理由により廃棄されたものが各地で発見されており、一部は各勢力による改修が施され、拠点防衛の切り札として配備されている。有人によるコントロールが前提の兵器のため、ハードウェア部分の再構築さえすませれば稼働可能だった点が、補修を可能にした大きな要因である。



▲ドズル砂漠にあるスピリット級移動要塞の残骸。



▲改修が施されて防衛用の砲台が設置された状態。

SPIRIT CLASS MOVING FORTRESS（スピリット級移動要塞）

全長1.8kmにもおよぶ超巨大兵器で、兵器の集合体ともいうべき存在。大破した状態で放置されていたオリジナルに大改修を施し、稼働状態にこぎつけている。だが、移動要塞の由来でもある可動部分をはじめ、完全修復にはまだ時間を要するようだ。

侵入者による砲台の破壊を防ぐため、周囲には高機動型の一般兵器が飛び交う。なお、本来の武装はほぼ完全に破壊されていたため、機体各部に取り付けられている砲台は全て後付けである。

機体の由来について、詳細は明らかになっていない。だが、各地で発見されている複数の残骸が、もともとは全て複製品あるいは量産品であるともいわれていることから、「オリジナルのオリジナル」が、かつて存在していたと推測されている。



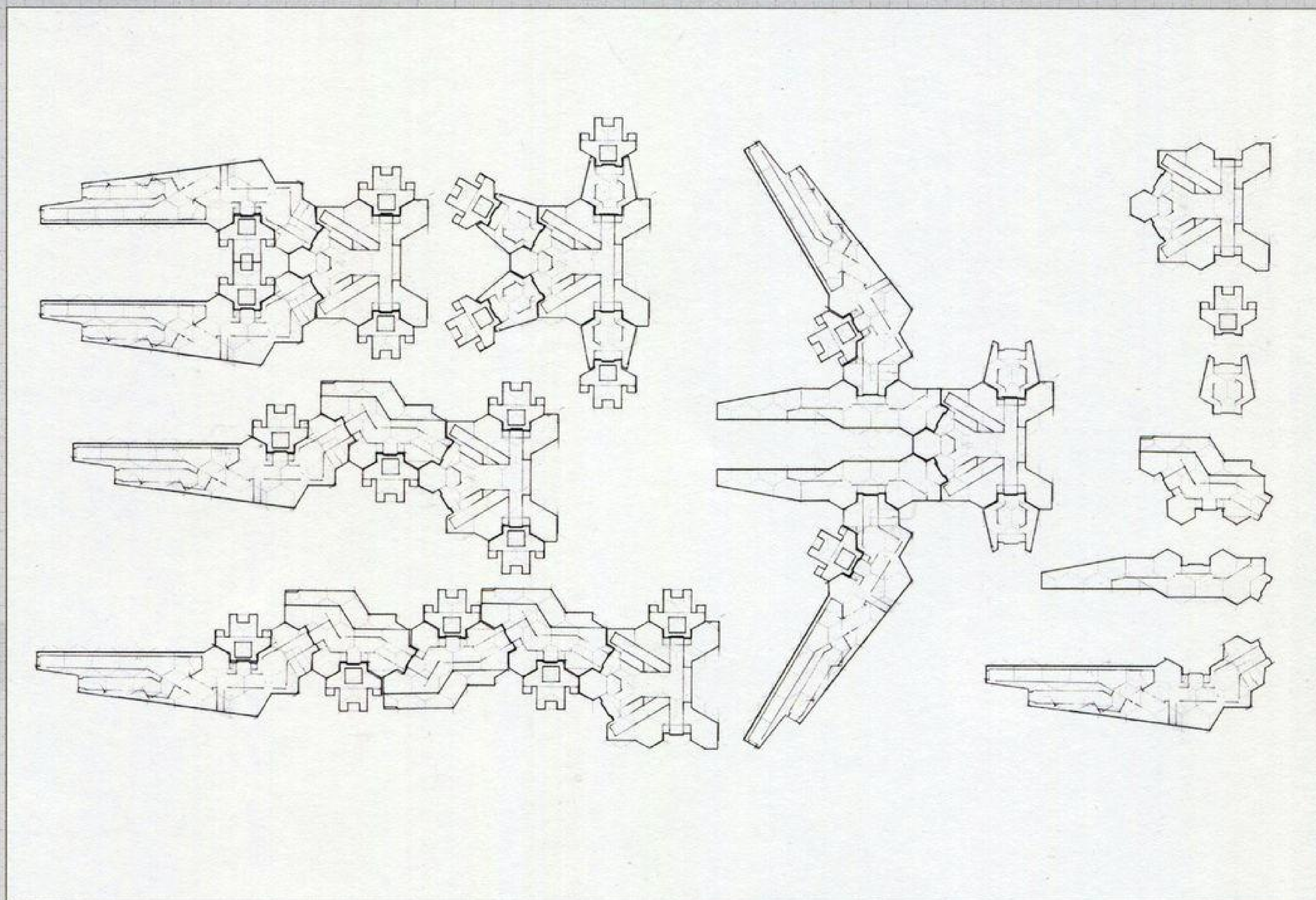
▲ヒュージミサイルによる一斉射撃で、はるか遠方を攻撃する。

各種砲台

砲台を甲板の各所に配備しており、ヒュージミサイルやレーザーキャノンによる遠距離攻撃を行う。なお、接近したACにはジャマーやミサイルで動きを封じ、そこに護衛の一般兵器が攻撃を仕掛けるといった連携で対応する。



■設計図（甲板）



■設計図（台座、アンテナ）

大砲台用

小砲台用

断面図

外部通信用巨大アンテナ

AC



資料

アーマード·コア　ヴァーディクトデイ　公式設定資料集　-the AFTER-

I refuse to believe that mankind has hope.
I will never forgive the filthy world that destroyed my life, and everything in it.
My weapons are already in action. The towers power them. They will contioue on without me.
The battle for the towers has begun. It will continue until all is in ruin.
But if you think you are different. . . Then carry on. You have that right and responsibility.



ARMORED CORE VERDICT DAY
アーマード・コア ヴァーディクトデイ

イベントシーン台詞集

人間に絶望し、世界を破滅させようとした者。魂の命じるままに戦い続けた者。そして、全てを破壊する力を持った異分子。さまざまな人物が織りなす重厚な物語を、イベント中の台詞と共に追っていく。

MISSION01"DIRTY WORKER"

──ファットマンは歌を口ずさみながら、大型ヘリを操縦してプレイヤーのACを戦場へと運んでいる

オペレーター(マギー) 聞こえる? ミッションを確認する。前方に、2つの部隊がいる。片方はヴェニデの境界警備部隊、もう片方はシリウスの偵察部隊、両者のにらみ合いは、2日前から。依頼は、この両者のどちらかに攻撃を仕掛け、戦端を開かせる。そしてその後、両陣営を全滅させる。私たちに与えられた情報は、これで全部。
You there? I'll go over the mission. There are two units up ahead. One is the Venide border guard. The other, a Sirius recon unit. They've been in a standoff the past two days.

パイロット(ファットマン) なんだそりゃ!? 毎度毎度、ロクでもないな! それもご時世か、使い捨ての傭兵の。
Where do you get these jobs?! They're always shady as hell. I guess mercs are disposable these days, huh?

オペレーター(マギー) 少しは静かにして、ファットマン。仕事する気あるの?
Calm down, Fatman. Do you want to get paid or not?

ファットマン マギー、俺はもう、いつ運び屋を引退するか、最近はそれしか考えてなくてさ。
I'm sick of being a mule, Maggy. All I think about lately is quitting.

マギー じゃそれは明日にして、今日は仕事がある。
Then quit tomorrow. But today, you've got work to do.

ファットマン 明日は雨らしい、辞めるのは晴れた日って決めてる。
No dice. It's gonna rain, and I want to quit on a fine day.

マギー 速度上げ、低空で突入して切り離し、シリウス部隊後方に投下後、ただちに上昇。オペレーティングシステム、起動準備。
Accelerating. We enter at low altitude, then deploy. Get some elevation once you deploy behind Sirius lines. Ready to boot OS.



──プレイヤーのACが地面に着地する

マギー どうせ、もうこっちに気づいてる。交戦可能な距離に入ったら、撃って。
They're sure to have seen us. Fire as soon as you get in range.

ファットマン 反対側の連中も動いた。
The other unit's on the move.

マギー これで状況は出来た。あとは、動いてるやつを全部片づけて。
The stage is set. Now just wipe out everything that moves.

ファットマン スキャンした、ビーコンセット。ターゲット地点を設定。
Scanning. Beacon set. Target logged.

マギー 見つけ次第全部よ、そういう契約だから。
Kill every last one. That's the deal.

▶プレイヤーのACが一定量のダメージを受ける

ファットマン 撃たれ過ぎだ、気をつけろ。
You're taking too many hits. Watch it!

▶プレイヤーのACが大ダメージを受ける

ファットマン 動きが落ちてきてる! 機体がもたんぞ!
Focus! Your AC's in bad shape!

▶プレイヤーのACが作戦領域から外れそうになる(1回目)

ファットマン おい! おかえりの時間はまだだ!
Hey! It's not time to pull out yet!

▶プレイヤーのACが作戦領域から外れそうになる(2回目)

マギー 契約違反よ! どこへ行く気!?
Where do you think you're going?!

▶敵の数が一定数以下になる

ファットマン 残りターゲット、およそ半数。
Enemy's around half strength.

▶敵の数がさらに一定数以下になる

ファットマン あと少しだ、さっさと片づけてくれ。
Almost there. Get this over with.

▶敵を全滅させる

ファットマン スキャン完了、敵影はない。
Scan shows no enemy signatures.

マギー いつも通り、レポートは依頼元に送信しておくから。おつかれさま。
Good work, as expected. I'll go ahead and send a report to the client.

ファットマン どういう話だったのか、何もわからんかったな。それも、いつも通りか。
I have no idea what we did here. Not that I ever do.

マギー いまのやり方は、そういうものでしょ。知らなくていいことは知らなくていい、なにひとつ。
That's just how things have to be right now. You're better off not knowing what you don't need to know.

ファットマン そういうのが気にいらんのだろ、マギー。お前が、傭兵だった頃から。
It's got to bug you, too, Maggy. You were a merc once, right?

マギー 次の仕事がある、帰りましょう。
We have our next job to plan. Let's go.

──戦場の様子を遠くから監視するものたち

???(財団) データ取得完了。どうです、感想は?
Data acquired. What do you think?

???(死神部隊1番機) 今はそれほどのものは、だが…。
I don't know. Not much to speak of, but...

???(財団) ええ、可能性のある者はすべて消去します。それが我々の計画ですから。
We will eliminate anyone with potential. That is the plan, after all.



MISSION01-1

ファットマン 前方に目標部隊。各種機体の混成、広範囲に展開している。
Target unit ahead. It's made up of a mix of forces spread over a wide area.

マギー　死角を取られないように注意して。
Don't get caught off guard.

▶敵を全滅させる

マギー　ファットマン、周辺に敵は?
Fatman, any hostile readings left?

ファットマン　もういないな、帰ろうぜ。
That's a negative. Let's head home.

マギー　仕事は完了よ、お疲れ様。
Mission complete. Well done.

MISSION01-2

ファットマン　前方、ターゲットのACを確認。周辺に敵影、単独じゃないらしい。
Target AC sighted up ahead. Hostiles detected. It's not alone.

マギー　その程度のイレギュラーは仕方ない。全部片づけて。
We'll just have to deal with them, too. Take them all out.

▶敵ACが出現する

バート・バートン　追手かよ。さすがに動きが早ぇな。新兵器の威力、コイツで試してやるか。
Looks like I've got company. Man, they're quick. Time to test this new weapon.



ファットマン　気をつけろ、そのAC。妙なもの持ってやがる。
Watch out. That AC's fitted with some kind of mod.

マギー　最近出回ってる、武器内蔵型の特殊腕ね。動きながら、高火力の攻撃が出せる。その分、装甲が脆い。確実に回避して仕留めるのよ。
It's those weaponized arm units we've seen around. They pack a punch without sacrificing mobility. Their armor is weak, though. Dodge their attacks and take them out.

ファットマン　めんどくせえ、近づいて一気にやっちまえよ!
Forget that. Close in for the kill!

▶敵ACを撃破する

マギー　ACは片付いた、残ってるのはザコだけ。
The AC's taken care of. Now for the rest.

ファットマン　さっさと帰ろうぜ。
Hurry up so we can get home!

▶敵を全滅させる

ファットマン　敵影なし、あの特殊腕には驚いたが使い手があれじゃな。財団の科学者どもの新製品か。好きにはなれん連中だ。
No more readings. Those arm mods were fancy, but the pilot met their match. A new gadget from the Foundation scientists I guess. Not my kind of people.

マギー　でも、力を持ってる。三大勢力が、ACのシステムを解析して新たなパーツを作り出したのも、彼らの功績があってのこと。
You can't deny their power. The Three Forces were able to reverse-engineer the AC system and create new parts. And that's thanks to the work of the Foundation.

ファットマン　詳しいな、職業柄ってやつか。
You operators know your stuff.

マギー　私も、連中が嫌いなだけよ。
You should always know your enemies.

MISSION01-3

マギー　いつもどおりの仕事よ。このあたりの敵を、全て撃破して。
Just another routine job. Destroy all enemies in the area.

ファットマン　高い建物の上にスナイパーがいる、気をつけろ。
Watch out for snipers up on the high rises.

▶敵を全滅させる

ファットマン　片付いたな、ご苦労だった。
That's all of them. Thanks.

マギー　帰還しましょう。
Let's head home.

MISSION01-4

WR　扱いづらいパーツとかって話だが、最新型が負けるわけねえだろ。行くぞおおぉぁあ!!
They say these parts are tricky to use. But having the latest tech can't hurt. Here I come!

MISSION02"TRICKSTER"

――激戦が繰り広げられている戦場へ、プレイヤーのACを搭載したファットマンの大型ヘリが接近する

EGF司令官　こちら市街防衛本部!　各隊員!　一時後退しろ!!
This is city defense headquarters! All units, pull back!

マギー　市街防衛本部、依頼を受けてきた。何が起きている?
City defense headquarters. We got your request. What's going on?



EGF司令官　傭兵か!　潜伏していた諜報部隊が我が方の兵器を強奪し、市街を占拠した!　目的は、タワーへの侵攻だ!　急げ!　連中を鎮圧しろ!!
The mercenaries! An espionage unit has stolen our weapons and captured the city! They're trying to break into the tower! You've got to shut them down ASAP!

マギー　潜入された上に、武器を奪われた?　無能にしても、ほどがある。
You were infiltrated AND robbed of your weapons? Talk about inept!

EGF司令官　なんだと貴様!　た、たかが雇われの分際で!!
What did you just say?! Cut the lip, hireling!

マギー　こちらへの依頼は、潜入部隊確保のための威嚇行動。戦闘は最小限という話だ、現状と違いすぎる。当初の報酬に5割追加、ミッション遂行後すぐに支払ってもらう、よろしいか。
The request you sent us called for minimal force to capture the enemy. We weren't expecting much combat. This is something completely different. You'll have to up the pay 50%. Payment directly after completion. Deal?

EGF司令官　暴言を!　我々EGFに向かって!
How dare you extort the EGF?!

ファットマン　エリア上空通過。帰っていいかね、司令官!
We're passing overhead now. Shall we keep going, commander?

EGF司令官　払えばいいんだろうが!　ストーカーども!!　いずれ後悔するからな!!
I'll pay your price. But you will regret this one day!

「なんだそりゃ!?　毎度毎度、ロクでもないな!
それもご時世か、使い捨ての傭兵の」

マギー　契約内容の変更を了解、反転して機体投下、ミッション開始。
I'll amend the contract. Preparing to drop. Initiate mission.



──プレイヤーのACが戦場に降り立つ

ファットマン　スキャン開始、ターゲットは市街全域に展開。
Scanning... The targets are spread around the city.

マギー　目標は敵勢力の掃討、動いてる相手は全部敵よ。
Hunt down the enemy. Anything that moves is fair game.

ファットマン　数はボチボチだ。が、少し面倒そうなのが混じってる。集結される前に、片づけろ。
Not too many of them. But there are a few tough cookies. Clear them out before they can regroup.

マギー　見ての通り、建物が多い。出会い頭に気をつけて。
There are lots of blind corners. Try not to run into trouble.

▶敵が一定数以下になる

ファットマン　残りターゲット、およそ半数。
We're about halfway done.

EGF司令官　いいか傭兵、タワーにだけは絶対に近づかせるわけにはいかん。一機も逃がすな。
Hey, merc. Just be sure to keep them away from that tower. Don't let any get away.

マギー　現状で問題はない、それより支払いの用意は?
Everything's under control. You have our money?

EGF司令官　運び屋のやり方と一緒にするな、約束は守る。
Unlike you, I'm not a crook. I keep my word.

ファットマン　結構結構、話が分かる相手で助かる。
Good. We won't have any problems, then.

EGF司令官　金になるとみれば、大した執着心だ。貴様らが、ストーカーと呼ばれるわけだな。
You're obsessed when it comes to money. No wonder they call you Stalkers.

ファットマン　元はコウノトリだったはずなんですがね、どこでこうなったんだか。
That's Storkers, as in the bird. I have no idea why, though.

▶敵を全滅させる

ファットマン　スキャンした、敵影はない。これより降下する。司令官、報酬は大丈夫ですかね。
Scanning. No enemies sighted. We're deploying now. I trust you can pay, commander?

マギー　いまここには、大した戦力はないはず。もし、しらばっくれたりしたら、そのACが何をしても、こっちは責任取れないけど。
You don't have much of a force here. If you try and stiff us...I can't be held responsible for what our AC pilot does.

EGF司令官　約束は守ると言った。よくやった、このロクデナシどもが。
I keep my promises. You scumbags did your part.

MISSION02-1

ファットマン　スキャンした、マーカーセット。ターゲットは、この先の廃墟だ。大型の武装ヘリがいる。武器の横流しをしている闇商人あたりか。
Scanning. Marker set. It's the ruins up ahead. There's a helicopter gunship. Maybe a black market arms dealer.

マギー　あるいは、それとつながってる脱走兵とかね。逃がさないで。
Or a deserter working with one. Don't let them get away.

▶敵を全滅させる

ファットマン　周辺に敵影なし、完了だ。
No sign of the enemy. We're done.

マギー　帰還しましょう、ご苦労様。
All right. Let's head back.

MISSION02-2

アルベルト・ギュンター　う、撃つぞ…撃つぞ…。こ、来いよ…あ、穴だらけにしてやる。
Ready to fire. Ready to fire. Come on. I'll shoot ya full of holes.

MISSION02-3

マギー　今日のは変わった仕事よ、報酬はすべて出来高になってる。そこのACと共闘して、ターゲットを全滅させる。それぞれの倒した分だけ、報酬が支払われるらしいわ。
We're doing things a little different today. Pay for this job is based on performance. Work together with this allied AC to eliminate all targets. Each will get paid based on the number of targets they take out.

カリウス　それほどの敵とも思えんが、そういう依頼だ。まあ、お手柔らかに頼む。
Not a big challenge, but work is work. Just make sure you leave some for me, huh?

ファットマン　たまには、こういうのも面白いかもな。負けんなよ。
This should be fun. Don't let him steal all your kills.



▶プレイヤーの攻撃でカリウスに一定量のダメージを与え、カリウスと敵対する

カリウス　下衆が、報酬に目がくらんだか。共闘など、こちらから願い下げだ。
You're too greedy for your own good. I'm done. You're on your own now.

▶カリウスが大ダメージを受けて撤退する(カリウスと敵対している)

カリウス　不意打ちを受けて撤退とは。貴様、今日の日を覚えておけ。
That was a low blow. You'll get what's coming to you!

▶カリウスが大ダメージを受けて撤退する

カリウス　ダメージが大きすぎる、後退か!!
I'm hit bad. Pulling out!

▶敵を全滅させる(カリウスが離脱している)

ファットマン　今ので最後だ、周辺に敵はいない。
That's it. No more enemies in the area.

マギー　妙な仕事だったけど、片付いたわね。帰還しましょう。
An odd request, but we did it. Let's head back.

▶敵を全滅させる(カリウスが離脱しておらず、プレイヤーの獲得報酬がカリウスより多い)

ファットマン　今ので最後だ、周辺に敵はいない。
That's it. No more enemies in the area.

「いまここには、大した戦力はないはず。
もし、しらばっくれたりしたら、そのACが何をしても、
こっちは責任取れないけど」

カリウス　いい仕事ぶりだった、貴様とは戦いたくないな。
Nice work. I wouldn't want to go up against you.

マギー　だといいけどね。帰還しましょう。
I should hope not. Let's head back.

▶敵を全滅させる（カリウスが離脱しておらず、カリウスの獲得報酬がプレイヤーより多い）

ファットマン　今ので最後だ、周辺に敵はいない。
That's it. No more enemies in the area.

カリウス　そんな腕で、よく生きてこれたものだ。ある意味、感心する。
You're lucky to be alive with those skills. In a way, impressive.

マギー　もうここはいいわ、帰還しましょう。
We're done here. Let's head back.

MISSION02-4

リリス　あれがターゲットか、あまり聞いたことのない奴ね。どうせ、ブサイクなオッサンでしょ。さっさと黒焦げになりなさい。
So that's the target? I don't think I've heard of them. Some freaky looking granddad no doubt. I'll turn 'em into a steaming pile of scrap.

MISSION02-5

ファットマン　ターゲットを確認。いまのところ、ACは見当たらん。
Target sighted. No AC readings so far.

マギー　依頼は敵の全滅。片っ端から倒してれば、いずれ出てくる。余力を残しておかないと危険よ。
Our task is to wipe out the enemy. They'll show up once we kick the hornet's nest. You'd better save some firepower.

▶一定数の敵を撃破する

アルピダ　クソ傭兵が！　ブッ殺してやる!!
Damn mercenaries! I'll smash you!

ファットマン　ACを確認！
AC sighted!

マギー　敵の主力よ、一気に片づけて。
This is the main course. Dig in.

▶ほかの敵が残っている状態で、敵ACを撃破する

ファットマン　敵ACを撃破！
Enemy AC destroyed!

マギー　まだ敵がいる、一機も逃さないで。
There's more to mop up. Don't let any escape.

▶敵を全滅させる

ファットマン　周辺に反応なし、全滅を確認。
No signatures detected. That's all of them.

マギー　まあまあのやつだったわね、あなたほどじゃないけど。ご苦労さま、帰りましょう。
They fought well, but not on your level. Well done. Let's head home.

MISSION03"RUSTING STEEL"

──ヴェニデの部隊とプレイヤーが、進行中の敵部隊を偵察している

ヴェニデ オペレータ　敵部隊を感知、想定通りのルートを進行中。情報より少ない、楽勝です。
Enemy forces detected. They took the route we expected. Less than reported. Easy pickings.

ヴェニデ部隊隊長　傭兵、我々が先に仕掛ける。後方を警戒しつつ、援護を。
We'll go in first. You mercenaries guard the rear and provide support.

ファットマン　奇襲の可能性が？　いまんとこ、そんな気配はないですがね。
You expecting an ambush? There's no sign of that so far.

ヴェニデ部隊隊長　戦争だからな、慎重になるに越したことはない。
This is war. You have to be careful.

マギー　こちらは楽ですが、慎重も過ぎると、臆病者と同じでは。
Oh, we're happy to hang back. But too much caution is a sign of fear.

ヴェニデ部隊隊長　傭兵というのは、無礼なのが売りなのか？　俺は不本意に死にたくないだけだ、行くぞ。
Are you mercenaries always this rude? I just don't want to end up dead. Let's go.

──先行したヴェニデの部隊を追うかたちで、プレイヤーのACは戦闘を開始する

ファットマン　前方見えてるな、始まってる。確かに、大した相手じゃなさそうだ。どうする、マギー。
I can see up ahead. It's begun. The enemy's outmatched, for sure. What's our move, Maggy?

マギー　任せるわ。放っといても勝てそうなんでしょう。
Whatever. They can take care of themselves, can't they?

ファットマン　何だお前、言い返されてスネてんのか？
What's with you? Pouting because he called you rude?

マギー　ああいう、わかったような口を利く奴が嫌いなだけよ、私は。
I just hate people who act like they know everything.

▶敵が一定数以下になる

ファットマン　おい、なんか来やがった！　ヤバい雰囲気だ、クソっ!!
We've got company! Damn! This looks bad!

──突如現れた敵部隊の攻撃で、ヴェニデ部隊隊長の乗ったヘリが撃墜される

EGF部隊隊長　きれいに引っかかったな、バカなネズミが。
You fell right into our trap, vermin.

EGF部隊隊員　フォーミュラ・ブレイン、正常に起動。UNAC（ユーナック）部隊、全機出撃準備よし。
Formula Brain activated. UNAC forces, all units ready for deployment.

EGF部隊隊長　殲滅しろ。
Obliterate them.



──EGF部隊のヘリから投下されたUNACが地面に着地する

UNAC U1　U1、オペレーションを開始します。
U1, operational.

マギー　UNAC部隊!?
UNAC troops?!

ファットマン　いくらなんでもヤバいぜ！　マギー、なんとかなんねえのかよ!?
We're in a fix this time! What are our options, Maggy?

マギー　いまから援軍が来るわけもない。逃げまわりながら、一機ずつ潰す。現実それぐらいよ。
We're on our own here. Our only play is to stay on the move and take them out one by one.

ファットマン　やるだけやるしか、ってヤツかよ!!
Let's see how that goes, then.

▶敵UNAC数が一定数以下になる、または、敵UNACが出現してから一定時間が経過する

???（死神部隊1番機）　そこの傭兵、聞こえるか。
Do you read me, mercenary?

ファットマン　新手のAC！　向こうのビルの上だ!!
It's an AC! On top of that building!

???（死神部隊1番機） こちらの機体は狙撃特化型だ。射程内に、そいつらを連れてこい。ここで死にたくなければ、こちらの指示に従え。
This unit of mine is equipped for sniper fire. Lure them into range. Unless you have a death wish, I suggest you comply.



ファットマン ビーコン情報を受信。このポイントに連れてこいってことか。脅かしやがって、味方かよ。マギー、指示を頼む。
Beacon data received. They want you to lead them to this point. Almost gave me a heart attack. Maggy. Make a call.

マギー あいつ…あのカラーリング、間違いない…。
It's him... I remember those colors as well.

ファットマン おい、マギー！ 聞いてんのか、お前!?
Hey, Maggy?! You reading me?!

▶死神部隊１番機を攻撃して撤退させる

???（死神部隊1番機） 痴れ者が…ただの狂犬か。
You're no better than a rabid animal.

▶敵を全滅させる

ファットマン スキャン完了、敵は残っていない。あのACも撤退したようだ、素早いな。マギー、何のつもりだお前、ボケッとしやがって。
Scan complete. The enemy's wiped out. That AC's gone too. That was fast. What are you doing, Maggy?!

マギー ごめん、ファットマン。でも、あなただって聞いたことあるでしょう？ 所属も目的も不明、もちろんその正体も不明。わかってるのは、その強さだけ。あいつらよ、2年前、あいつらに出会って私は傭兵を辞めた。あれが死神部隊よ。
I'm sorry, Fatman. But you must have heard about them, right? We have no idea who they are or what they fight for. All we know is that they mean business. These guys... Running into them is why I quit mercenary work two years ago. They're the Reaper Squad.

MISSION03-1

道鬼斎 火力頼みの馬鹿どもが多すぎる。誇りある強さこそに、価値があるというのに。兄弟子、ただ勝つだけでは意味がないこと、私が証を立てて見せよう。
Too many fools rely on firepower alone. Faith in your own ability is worth much more. Brother, I will prove there's more to battle than just winning.

MISSION03-2

ファットマン 前方に敵部隊。マギー、ヘリが離陸体勢に入ってる！
Enemy forces ahead. Maggy, the choppers are preparing for takeoff!

マギー 依頼は、ここの連中を排除すること。見逃しても問題はない。でも、それじゃ面白くないわ。報酬は交渉する、逃げられる前に撃墜して。
We were hired to drive these forces out, not to destroy them. But that's not much fun, is it? I'll negotiate a price. Take them out before they can escape.

ファットマン マーカーをセット。全部やっちまえ。
Marker set. They're going down!

▶A地点のヘリが離陸を開始する

ファットマン ポイントA、離陸を開始した！
They're taking off at Point A!

マギー 逃げられる！ 早く！
Quick! They're getting away!

▶A地点のヘリが戦場から離脱する

ファットマン これ以上はムリだ！ 次に行け!!
It's no good! To the next point!

▶A地点のヘリを全機撃墜する

マギー 撃破を確認。
Kill confirmed.

▶B地点のヘリが離陸を開始する

ファットマン ポイントB、ヘリが逃げる！
Get the chopper at Point B!

マギー 急いで！
Hurry up!

▶B地点のヘリが戦場から離脱する

マギー もう無理よ！ 次に向かって!!
Too late! Head to the next point!

▶B地点のヘリを全機撃墜する

マギー よし、落とした！
All right! You got 'em!

▶C地点のヘリが離陸を開始する

ファットマン ポイントC、逃げられるぞ！
We're losing Point C!

マギー まだよ！ 間に合うわ！
Not yet! There's still time!

▶ほかの敵が残っている状態で、C地点のヘリを全機撃墜する

ファットマン OK、これでヘリは全部だ。
Okay, that's all the choppers.

マギー まだ敵が残ってる、そっちも漏らさないで。
Now to clean up the rest of the hostiles.

▶ほかの敵が残っている状態で、C地点のヘリが戦場から離脱する

ファットマン 逃げられちまったか。
They got away.

マギー まだ敵がいる、そっちを片づけて。
There's more hostiles to hunt down.

▶敵を全滅させる

ファットマン 敵影なし、片付いたな。
That's the lot of them.

マギー ご苦労様、引き上げましょう。
Good work. Time to head home.

MISSION03-3

マギー 目標は、この周辺の部隊の全滅。別の戦闘で撃ち漏らした連中らしいわ。
Our task is eliminating the forces in this area. They're survivors from another battle.

ファットマン それにしても数が少ない。
There's hardly any of them.

マギー まともな相手じゃなさそうね。援軍を警戒したほうがいいわ。
I doubt they'll put up much fight. Watch out for reinforcements, though.

▶敵を１機撃墜する、または、A地点にプレイヤーのACが接近する
――EGFの部隊が物陰から突如として出現する

EGF部隊隊長 追っ手がかかった、各機連携して迎撃せよ。
We're being pursued. Move in to intercept.

ファットマン くそっ！ こいつら、一斉にきやがった!!
Damn it! They're coming after us!

マギー 生意気な！ 突破して一機ずつ片づけるのよ！
They'll regret it! Take them out one by one!

▶敵を全滅させる

マギー　ファットマン、残りは？
Fatman, any left?

ファットマン　反応はない、片付いたな。
No readings. That's it.

マギー　また腕をあげたわね、もうその辺の傭兵とは別格かも。
You've proved yourself again. You're no ordinary mercenary.

ファットマン　喜べよ、マギーに褒められたぜ。
Nice! Maggy doesn't hand out praise often!

MISSION03-4

コルネリス・アーチボルト　リスクなくやるのが、俺の主義でね。つまらん戦いになると思うが、勘弁してくれ。死ぬのは嫌なんでね。悪いが、アンタが死んでくれると助かる（笑い声）。
I like to play it safe. It might make for boring fights, but cut me some slack. I don't want to die, so it'd really help if you just laid down your life for me.

MISSION04"PEEKABOO"

――プレイヤーのACを乗せたファットマンのヘリが現地に到着すると、大型の兵器がその場に鎮座している

???（財団）　時間通りだ。傭兵っていうのは、仕事には律儀だね。
Right on time. You mercs are punctual.

マギー　一つ質問なんだけど、その見たことのないヘンなの、あなた、財団の人間なの？
I have one question. I see that thing you've got there. Who are you with? Are you with the Foundation?



???（財団）　依頼はごく単純。こちらの用意した戦力、この「ヘンなの」と戦ってもらえばいいだけ。
Your task is simple. I want you to pit yourselves against our weapon. This "thing, " as you put it.

ファットマン　質問は無視かよ。
That's not an answer.

――沈黙していた特殊機動兵器が起動する

???（財団）　戦闘は実弾を使用、なんでそちらが負ければ最悪死ぬけど、まあそのつもりで。どちらかが戦闘不能な状態に陥ったらそこで終了、そんなところかな。そっちには、僕らが用意したUNACをつけるよ。その傭兵だけだと、たぶん戦いにならないからさ。
We're using live rounds, so defeat could mean your death. Be prepared. The bout ends as soon as one side is taken out of action. We'll supply a UNAC to fight with you. It wouldn't be a fair fight otherwise.

――依頼人の用意したUNACが起動する

マギー　何のつもり？　そうやって挑発して、そちらに、どういうメリットが？
What are your intentions? What do you have to gain from challenging us?

???（財団）　話が長くなった、始めようか。じゃあ、よろしく。
Enough talk. Let's begin. Good luck.

――依頼人の用意したUNACが特殊機動兵器に進撃を開始し、プレイヤーACもオペレーティングシステムを起動する

ファットマン　どうにも好かん連中だ。とはいえ、何をしてくるか。
I don't like these guys. What are they up to?

マギー　こっちのUNACは、向こうがカスタムした機体。変に連携するより、勝手に突っ込ませればいいわ。様子見にはちょうどいい。
Our UNACs have been customized by these guys. Instead of teaming up, just let them do their thing. Wait and see how things go.

ファットマン　実際の判断は任せる、無茶はするなよ。
You call the shots. But don't push it.

マギー　財団の連中は一筋縄じゃいかない。クールに、確実によ。
The Foundation is a formidable opponent. Keep a cool head.

▶味方UNACが１機撃墜される

ファットマン　味方UNAC、大破！
Major damage to friendly UNAC!

マギー　まだいける、落ち着いて。
We're still in this. Keep calm.

▶味方UNACが２機撃墜される

ファットマン　味方UNAC、反応なし！
Friendly UNAC not responding!

マギー　集中して、そろそろ危険よ。
Concentrate. It's us or them.

▶味方UNACが３機撃墜される

ファットマン　味方UNAC、撃破された！
Friendly UNAC taken out!

マギー　次はこっちに来る、気を抜かないで！
They'll be on us next! Stay sharp!

▶特殊機動兵器を撃墜する

???（財団）　ホントに勝つとはね。その傭兵、何者だい？
You actually won? Who is that mercenary?

――特殊機動兵器の各所から火の手が上がり、行動を停止する

マギー　ただの傭兵が、生き延びちゃいけない？　それとも、報酬が惜しくなったとか？
Disappointed that a mere mercenary survived? Or are you worried about the money?

???（財団）　いやいやいや、もちろん約束は守るよ。こちらも、必要な結果は得られた。
Don't worry. You'll get your fee. I have the data I need.

マギー　で、これはなんの実験？　さっきのヘンなので、また戦いを煽るつもり？
What sort of a test is this, anyway? You starting another war with those things?

???（財団）　質問が多いね。僕が答えるとでも？
You ask too many questions.

マギー　でしょうね。帰るわ、さよなら。
Fine. We're going, then. Later.

???（財団）　隠し撮りしてた画像は好きにしていいよ。それは契約に入れてなかった。こそこそ嗅ぎまわってるらしいね。昔の、傭兵としての名声が泣くよ、ブルー・マグノリア。
Do as you wish with the images you secretly took. They are not part of our contract. You've been snooping around a lot, I hear. Try not tarnish your mercenary credentials, Blue Magnolia.

――プレイヤーのACを回収したファットマンのヘリが飛び去っていく

マギー　どうもご丁寧に。
Duly noted.

「こそこそ嗅ぎまわってるらしいね。
昔の、傭兵としての名声が泣くよ、ブルー・マグノリア」

MISSION04-1

ファットマン　スキャン完了、けっこうな数だ。
Scan complete. Lots of hostiles.

マギー　ターゲットは、自律コントロールの無人機。強いっていうより、面倒なやつら。突進してくる奴に注意して。この場所だと、避けるのは難しいわ。
The targets are autonomous drones. Not too dangerous, but you'll find them rather annoying. Watch out for incoming enemies. There's not a lot of room to maneuver in this place.

▶敵の数が一定数以下になる

ファットマン　残り約半数か。
That's about half of them.

マギー　油断すると危ない、まだこれからよ。
Keep your guard up. We're not done yet.

▶初期配置の敵を全滅させる

マギー　ファットマン、これで全部?
Fatman, is that it?

ファットマン　ちょっと待ってくれ。さっき反応がなかった場所に、敵がいる。撃ち漏らしが逃げたのか?　ビーコンをセットした、退治に向かってくれ。
Hold on a sec. I see a hostile reading in an area we cleared. One that got away? Beacon set. Head over and take them out.

マギー　何をしてくるかわからない相手よ、気を付けて。
We don't know what to expect. Be careful.

▶A地点に接近する
——大型の自律兵器が出現する

ファットマン　何だ!?　デカいのが出てきやがった!
What?! It's massive!



マギー　そいつに突っ込まれたら、機体がもたない!　最優先で倒して!
You won't survive many hits from that!Make it your primary target!

▶敵を全滅させる

ファットマン　反応なし、どうやら片付いたか。疲れる相手だ、なんなんだこいつら。
No readings. Looks like that's it. These things are a pain in the ass.

マギー　タワーの中に、似たものがあったって聞いたわ。大昔の兵器が、野放しで生きてるってことじゃない?
I hear similar tech was found in the towers. It could be possible they are ancient weapons that have gone feral.

ファットマン　タワーね、そっちもそっちで何だかわからんのだろ?
The towers, huh? They're a mystery, too.

マギー　はっきりしてるのは、あれも大昔の遺物ってことだけよ。三大勢力は、中のものが手に入ればいいみたいだし。よくわからないまま、使えるものを使ってるだけ。
The only thing we can be sure of is that they were built a long time ago. It seems that the Three Forces just want to claim what's inside. They're using the tech without any understanding of it.

ファットマン　案外適当だな。まあ、そんなもんかもしれんがね。人間なんて、ずっと。
Pretty reckless of them. But I guess that sums up the human race, huh?

MISSION04-2

ストリクス　アタシは小細工ってのが苦手なんだよ。真正面から行くからさ、簡単に死なないでよ。つまんないから。
I'm not the type to use cheap tricks. I'll go head-to-head with anyone who can put up a decent fight.

MISSION04-3

オーガスト・キング　さて、うまくいくかね。策を弄すると、ろくなことがないんだが…。
Man, I hope this works out. I hate having to resort to tricks.

ファットマン　仕事はここにいるACの撃破だ。
Our job is to take out the AC here.

マギー　シンプルね、逆に気になるけど。
Sounds a little too straightforward.

▶敵ACに接近する

ファットマン　ACが移動を始めた!　逃げる気かよ!
The AC's on the move! It's fleeing!

マギー　仲間と合流する気ね、くだらない真似を!　追いかけて!　厄介なことになる前に倒すのよ!
Grr, it's trying to rejoin its allies! After it! Take it down before it's too late!

▶仲間と合流する前に敵ACを撃破する

マギー　ファットマン、周辺に敵は?
Fatman, any hostile readings?

ファットマン　反応なし、意外と楽勝だったな。それとも、お前が大した奴ってことか?
None. That was a piece of cake. Or maybe you're just making it look easy?

▶敵ACが仲間と合流した後、ほかの敵が残っている状態で敵ACを撃破する

マギー　AC撃破。まだ敵がいる、そっちも頼むわ。
AC destroyed. Mop up the rest of the hostiles.

▶敵ACが仲間と合流した後、敵ACが残っている状態で敵大型ヘリを全滅させる

ファットマン　大型ヘリ撃破、まだ反応がある。他の奴らも全部倒してくれ。
Chopper destroyed, but I still see hostiles. Take out the others as well.

▶敵ACが仲間と合流した後、敵を全滅させる

マギー　ファットマン、周辺に敵は?
Fatman, are there any left?

ファットマン　さっきので最後だ。しかし、ここのところACを相手にすることが増えたな。三大勢力が緊迫してるのは分かるが。
That was the last. We've been facing more ACs lately. The Three Forces' conflict must be escalating.

マギー　それだけ…なのかしら。
Hmm. I wonder if that's all it is.

ファットマン　マギー?
Maggy?

マギー　なんでもない、帰りましょう。
Never mind. Let's go.

MISSION04-4

キャシディ・レオン　スピードこそ、兵器の本質。一撃で仕留める。隙を見せた時が、貴様の最後だ。
Weaponry is all about speed. Knock 'em out with one shot. Leave yourself open, and you're dead.

MISSION04-5

ウィザード・グル　運び屋ファットマン、パートナーを選ぶ嗅覚は一流だと聞いている。長年戦場を生き延びた勘、どれほどのものか。
I hear that mule Fatman has a sixth sense for choosing great partners. Let's see how his instinct has served him this time.

「案外適当だな。まあ、そんなもんかもしれんがね。人間なんて、ずっと」

MISSION04-6

ファットマン　ターゲット確認、領域内各地に散らばってる。
Targets confirmed. They're spread around the area.

マギー　下手に動き回ると、かえって不利になる。一機ずつ、確実によ。
Don't run around and expose yourself too much. Take them out one by one.

▶敵を全滅させる

ファットマン　敵影なし、仕事は終わりだ。引き上げるか。なかなか激戦だったが、大したもんだよお前。
No hostiles sighted. We're done. Time to pull out. That was some rough fighting. You did well.

マギー　どんどん強くなるのね、あなたは。少し恐ろしいぐらい。
You're getting so strong. I don't know whether to be in awe or afraid.

ファットマン　俺たちにはありがたいがね。
We're lucky to have you!

マギー　そう…そうよね…。
Yes. Of course...

MISSION05"SECRET GAME"

――シリウスの大型ヘリがヴェニデの部隊に追われている

シリウス隊長　傭兵！　こっちだ!!　追撃されている！　早くしてくれ!!
Mercenaries! Over here! They're on our tail! Hurry up!

――プレイヤーのACを搭載したファットマンの大型ヘリが、シリウスの大型ヘリを追いかけている

マギー　もうすぐよ！　そっちは何機!?
Almost there! How many on you?

――シリウスの大型ヘリにミサイルが直撃する

シリウス隊長　被弾した！　被弾した!!　ダメだ！　不時着する!!
We've been hit! We've been hit! It's no good! We're going down!

ファットマン　くそっ！　シロウトが!!
Damn amateurs!

マギー　見捨てるわけにもいかない！　落として!!
We can't abandon them! Drop now!

――ファットマンは、不時着したシリウスの大型ヘリの近くにプレイヤーのACを投下する

ファットマン　まだ敵陣だ！　次々来るぞ!!
More hostiles! They keep coming!

――ヘリの護衛を開始するプレイヤーのAC

ファットマン　スキャンした！　砲台までいやがる!!
Scans show they have a gun battery!

マギー　ヘリからは、かろうじて応答がある！　いっそ死んでれば、放り出してやるのに！
There's a faint signal from the helicopter. Hmph. Guess we gotta help, then.

ファットマン　前方から地上部隊！　接近してくる!!
Ground forces approaching from the front!

マギー　味方の救援部隊が、近くまで来てるらしい！　それまでヘリを護衛して！あの砲台！　あれを何とかしないと！　隙をついて撃破して！
Friendly reinforcements aren't far off. Defend the helicopter until then! We have to do something about that gun battery! Find a way to take it out!

▶護衛対象のヘリが一定のダメージを受ける（1回目）

ファットマン　ヘリに敵が取りついてる！　早く片付けろ！
Enemy near the chopper! Get them now!

▶護衛対象のヘリが一定のダメージを受ける（2回目）

マギー　ヘリが攻撃されてる！　早く戻って!!
Chopper under attack! Get back there!

▶護衛対象のヘリが一定のダメージを受ける（3回目）

ファットマン　おい、ヘリがヤバい!!　戻れ!!
The chopper's in trouble! Go back!

▶護衛対象のヘリが一定のダメージを受ける（4回目）

マギー　ヘリがやられてる!!　何をしてるの!?
The chopper's getting hit! What are you doing?!

▶護衛対象のヘリが撃破される

ファットマン　ヘリが破壊された。ついてなかったな。
The chopper didn't make it. Bad luck.

マギー　失敗よ。撤退して。
Abort mission. Let's go.

▶敵を一定数撃破する

シリウス救援部隊隊長　そこのAC、お前が我が方の傭兵か？
Hey you, AC! Are you the mercenaries on our side?

ファットマン　やっと援軍かよ！　遅えって!!
Backup at last! It took you long enough!

シリウス救援部隊隊長　こちらの部隊は健在なのか？
What's the status of our unit?

マギー　やってるでしょう！　いいから早く!!
See for yourself! Just get over here!

シリウス救援部隊隊長　了解した、各機UNACを投下しろ。
Understood. Drop the UNACs.

――救援部隊のヘリが、搭載していたUNACを投下する

UNAC U1　U1、オペレーションを開始します
U1, initiating operation.

ファットマン　何だよ、人形どもかよ。
More of these automatons!

マギー　でも助かった、この数なら負けはない。
No need to worry. We should have no problem handling that many.

ファットマン　ならいいが。どうにも俺は、こいつらが苦手でね。
Maybe, but these things give me the creeps.

▶敵を全滅させる、または、味方UNACを1機撃破する

シリウス救援部隊隊長　…何だ、この動きは？
Wait, something's wrong.

マギー　何？　トラブル？
What? Some kind of trouble?

シリウス救援部隊隊長　どうしたんだ、こいつら!?
What has gotten into them?!

ファットマン　気をつけろ！　人形どもがおかしい!!
Watch out! Something's wrong with the automatons!

マギー　何!?　何が起きてるの!!
What the... What is going on?!

シリウス救援部隊隊長　ゆ、UNACが指示を受け付けん！　何だこれは!?
The UNACs aren't following orders. I don't understand!



──味方のUNACが暴走する

ファットマン　人形どもが！　全部向かってくるぞ!!
Damn UNACs! They're all turning on us!

マギー　迎撃して！　全部よ!!
Engage! Take them all out!

▶敵を全滅させる

ファットマン　反応なし、周辺に動いてる奴はいない。ぶっ壊れた人形もだ。
Enemy signatures gone. Not a soul left moving, including those UNACs.

マギー　説明を要求する、これはどういうこと?
Explain yourselves! What the hell is going on?

シリウス救援部隊隊長　我々にもわからん。ロジックパターンは、通常通りだったはずだ。
We're in the dark as well. The UNAC logic patterns should have been normal.

マギー　そんな話で納得しろと!?
You expect us to believe that?!

シリウス救援部隊隊長　現時点では、説明しようがない。報酬は応分に支払う、それは約束しよう。
That's all we know right now. We will pay you a suitable reward. That I can promise.

ファットマン　とんでもないことになるぜ、こりゃ。
What a mess this is turning into.

マギー　帰還する、情報を集めないと。いますぐに。
We need to head back and get some answers.

MISSION05-1

ヴラドⅢ　こいつか、最近活躍してるヤツってのは。気に入らねえ。名が売れてきたヤツなんてのはたかがしれてんだよ、実際は。
Hmph. It's that rookie who thinks they're hot stuff. They get on my nerves. These notorious fighters usually aren't all they're cracked up to be.

MISSION05-2

ファットマン　前方、目標部隊。複数の大型ヘリがいる。
Target forces ahead. There's multiple choppers.

マギー　こっちに気づいてる、だけどまだ動けないみたいね。数が多い、動き出す前に落とせるだけ落として。
They've spotted us. But they're not ready to move. Try to thin them out before they can react.

▶A地点のヘリが行動を開始する

ファットマン　ポイントA、大型ヘリが動き出した。
The chopper at Point A is on the move.

マギー　面倒なことになる前に片づけて、すぐによ。
Mop them up before they can get organized.

▶B地点のヘリが行動を開始する

ファットマン　ポイントBが動いた、仕掛けてくるぞ。
They're moving at Point B. Here they come.

マギー　攻撃してくる、気を付けて。
Watch it. They're coming for you.

▶C地点のヘリが行動を開始する

ファットマン　ポイントC、ヘリが起動した。
The chopper at Point C is airborne.

マギー　危険よ、早く迎撃を。
That means trouble. Intercept.

▶D地点のヘリが行動を開始する

ファットマン　敵のヘリが動いた、ポイントDだ。
Enemy chopper on the move at Point D.

マギー　急いで撃破して。
Take them out, now!

▶ほかの敵が残っている状態で、敵大型ヘリを全滅させる

マギー　いまのヘリが最後、あとはザコだけね。
That's the last chopper. Just scraps left now.

ファットマン　さっさとお仕舞にして、引き上げようぜ。
Let's finish up and get out of here.

▶敵を全滅させる

ファットマン　スキャンした、敵の反応はない。仕事は終わりだ。
Scans show no hostile readings. That's a wrap.

マギー　帰りましょう、ご苦労様。
A job well done. Let's go.

MISSION05-3

ファットマン　仕事は、ここに展開している部隊の殲滅だ。そこそこのAC乗りがいるらしい、そいつが厄介だな。
Our task is to wipe out the forces deployed here. Watch out. They've got a decent AC pilot.

マギー　問題ない、行きましょう。
That's okay. You're good to go.

ロイ・パーシヴァル　またACか、何度来ても無駄だ。糸を引いているのが、誰かは知らんが、俺は死ぬ気はない。
Another AC? Hah, more cannon fodder. I don't know who's pulling the strings, but I'm not ready to meet my maker.



ファットマン　ACが出た！　大型のスナイパー砲だ！
AC sighted! A large sniper unit!

マギー　近づいて！　一気にカタを付けるのよ！
Close in on that unit and take it out!

▶ほかの敵が残っている状態で、敵ACを撃破する

ファットマン　AC撃破！　まだ敵がいる、全部倒してくれ。
AC destroyed! Time to mop up the rest.

▶敵を全滅させる

マギー　ファットマン、これで終わり?
Fatman, is that all of them?

ファットマン　ああ、片付いたみたいだな。
Yeah, we're done here.

マギー　お疲れ様、帰還しましょう。
Good work. Let's head back.

MISSION05-4

デイヴ・フィッシャー　我ら親子の戦い、その要諦は守り。いいか、焦りも恐れも無用だ。
The key to victory is defense. Just keep cool and calm your nerves, son.

マーカス・フィッシャー　了解だ、親父。いつもどおり、やってみせるさ。
Understood, father. I won't let you down.

MISSION05-5

マーガレット・レオン　パワーこそ、兵器の本質。何も出来ぬまま、終わらせる。逃げ回りながら死ね。
A weapon needs power above anything. I'll finish this before you know what hit you.

MISSION05-6

ヘリ操縦士　まもなく、離陸準備が完了する。このまま何もなければ丸儲けだな、貴様ら。
Prepping for takeoff. Will be ready shortly. This is going to be easy money if things go smooth, huh?

ファットマン　そんなうまい話はないのが、この仕事でね。客が来ました、急いでもらえますか。
It's never that simple in this game. They're here. Can you hurry it up?

マギー　周辺から敵部隊、発見次第応戦を。
Enemy forces detected. Fire on sight.

▶敵を一定数撃破する（1回目）

ファットマン　敵第2陣を確認した。
Second wave of enemies sighted.

マギー　ヘリを死守して、まだ来る。
Defend that helicopter at all costs.

▶敵を一定数撃破する（2回目）

ファットマン　敵第3陣、接近している。
Third wave of enemies approaching.

マギー　離陸急げ！　早く!!
Get that chopper off the ground, now!

ヘリ操縦士　すまんが、機体にトラブルが生じているようだ。もう少し耐えてくれ。
Sorry, I'm having some engine trouble. Hold on a bit longer.

ファットマン　ロクな話じゃねえな！
Damn. I don't believe this!

▶敵を一定数撃破する（3回目）
——死神部隊のACが戦場に出現する

死神部隊3番機　お前で28人目。恐れるな、死ぬ時間が来ただけだ。
You're number 28. Don't fret. It's just your time to die.



ファットマン　さらに増援、ACだ！
More reinforcements! ACs!

マギー　死神部隊！　何故ここに!?　何をしてる！　早く離陸を!!
What is the Reaper Squad doing here?! Come on! Get up in the air!

ヘリ操縦士　出力があがらん、ACを撃破してくれ。
I keep losing power. Take out the ACs.

マギー　もういい！　早く敵を!!
Enough of this! Engage them!

▶ほかの敵が残っている状態で、敵ACを撃破する

マギー　AC撃破！
AC destroyed!

ファットマン　なんとかなりそうか？　他の奴らも撃破してくれ。
We're looking good. Now let's take out the rest.

▶敵を全滅させる

ファットマン　敵の全滅を確認。やっぱり、いい話じゃなかったな。
All enemies destroyed. You see, I told you it's never that simple.

マギー　操縦士、貴様なぜ離陸を引き延ばした？
Hey, pilot. Wanna explaing why takeoff was delayed?

ヘリ操縦士　トラブルだと言ったはずだ。それとも、報酬が不満か？
Like I said, engine trouble. Do you want your pay or not?

マギー　言う気はないということか。
I know you're hiding something.

ヘリ操縦士　何を勘ぐっているのかしらんが、依頼は完了だ。ご苦労だった。しかし、まさか死神を倒すとはな。その傭兵、確かにいい腕だ。
I don't know what your what you're trying to get at. The job is done. Good work. Man, I can't believe they took out a Reaper. That merc's got some skills.

▶護衛対象の大型ヘリが敵に撃破される

ファットマン　護衛対象大破！
Escort target wrecked!

マギー　失敗よ、撤退しましょう。
It's over. Let's pull out.

MISSION05-7

ジェト・プタハ　敵影補足、パターン3でいくか。最小の労力で私が勝つ。せいぜい飛び跳ねろ、低能が。
Enemy sighted. Let's go with attack pattern 3. I'll win this with minimal effort. At least try to dodge, feeb.

MISSION05-8

ジャックポッド　来たぜ。おい、ホントに全開でいいんだな？
Here we go. You sure we should go all out?

ビンゴ　弾代は保証するって話だ、撃ちまくれ。
The ammo's on the house, so shoot 'em up.

MISSION06"BLUE MAGNOLIA"

——タワーの周辺で激戦が繰り広げられている

ヴェニデ基地司令官　状況は知っての通りだ。各地のUNACが制御不能に陥っている。こちらの戦力の大半は、前方で交戦中。そこを突破してきたUNACを、我々が撃破する。
You should all know the situation. UNACs everywhere are going out of control. Most of our forces are engaged in battle ahead. We need to destroy any UNACs that break through.

——戦闘準備を整えるプレイヤーと仲間のAC

エイリーク　俺とこいつが、だろ？　アンタは、そこで見てればいい。人間と機械の差を教えてやる。
You mean me and the merc, right? You just sit back and let me show you the difference between man and machine.



ヴェニデ基地司令官　傭兵エイリーク、名は聞いている。働きを期待する。
You're that mercenary, Erik. I've heard of you. I look forward to seeing you in action.

「俺とこいつが、だろ？　アンタは、そこで見てればいい。
人間と機械の差を教えてやる」

マギー	財団は？　UNACの製造元でしょう？ What about the Foundation? They made the UNACs, right?
ヴェニデ基地司令官	こちらの呼びかけには、答えようとしない。明らかに敵意があるとみていいだろう。客が来たようだ。ミッション開始、健闘を祈る。 They haven't responded to any of our hails. They clearly have hostile intentions. Here they are. Initiating mission. Good luck.



――前線を突破してきた暴走UNACを撃破するために、プレイヤーのACは戦闘を開始する

ファットマン	あの司令官、どう見る、マギー。 What do you think about that commander, Maggy?
マギー	時間稼ぎね。私たちが戦ってる間に決定打を準備してるか、そんなものないから、逃げる時間が欲しいだけか。私はこっちに賭けるけど。 He's buying time, hoping to prepare their decisive blow while we're fighting. Or he's got nothing left, and just needs time to escape. That's what I'd bet on.
ファットマン	どっちにしろ、俺らは捨て駒か。 Either way, we're sacrificial pawns.
エイリーク	上等だ、傭兵が死に場所を選べる立場かよ！ Fine by me! We're mercenaries. We're gonne die when we're gonna die.
マギー	死にたがりのバカは放っとくとして、こいつがどう動くか…。 Let's ignore that fool and his death wish, and think about our next move.

――暴走UNACの猛攻にさらされる仲間のAC

エイリーク	ぶっ壊れた人形が！　俺が！　貴様らごときに!! This can't be happening! No! I can't let these rust buckets beat me!
マギー	弾除けもいなくなった、いよいよ危険ね。 Uh no. Nothing to draw their fire now.
ファットマン	ああ、動き出すならそろそろか。 Yeah, it might be time to make a move.
マギー	おそらく、じゃなきゃ終わりよ。 We better. We're sitting ducks here.

――死神部隊のACを搭載した複数の大型ヘリが戦場に現れる

ファットマン	マギー！　来たぞ!! Maggy! Company!
マギー	誰かいるのには気づいてたけど。死神部隊…こいつら一体…。 I knew someone was out there, but the Reaper Squad? Why... ? What could they what?
死神部隊2番機	良く耐えた、傭兵。Nを倒したのも、お前だったか。確かに、選別の素養があるのかもしれん。 Well fought, mercenary. So it was you who defeated N. You may well be worthy of selection.



死神部隊リーダー	D、ここは用済みだ、片付けろ。 We've seen enough, D. End this.

――大型ヘリから投下された1機の死神部隊のACが、暴走していない黒いUNACを引き連れて戦闘を開始する

死神部隊2番機	了解、全機突撃。目標敵UNAC部隊、殲滅せよ。 Affirmative. All units, attack. Annihilate the enemy UNACs.
ファットマン	あいつら、最初から見てやがった。 They've been watching us all along.
マギー	私たちか、さっきのACか、どっちかが死ぬを待ってた…？ Maybe they were waiting for either us or that other AC to get destroyed?

▶敵を一定数撃破する（1回目）

ファットマン	領域内に敵UNAC、新手だ。 More enemy UNACs in range.

▶敵を一定数撃破する（2回目）

ファットマン	また来たぞ！　同じタイプだ！ Here are more of the same!
マギー	まだまだ、これからみたいね。 We're not out of the woods yet.

▶敵を一定数撃破する（3回目）

ファットマン	3度目、まただ！ Incoming! A third wave!
マギー	囲まれないように動くのよ。気を抜くと終わるわ。 Keep moving so you aren't surrounded. Stay sharp.

▶敵を一定数撃破する（4回目）

ファットマン	まだ来る！ Again!
マギー	いい加減、弾がもたないか！ I hope our ammo holds out!

▶死神部隊のACが大ダメージを受けて撤退する

死神部隊2番機	油断した、引き上げる。 Grr. Pulling out.

「あの青いACには、もう乗らんのか、マグノリア・カーチス。
もはや戦えぬ身で、それでもまだ戦場に身を置く。
見事と言うべきか、哀れと言うべきか」

▶敵を全滅させる

――戦場に暴走UNACの残骸が無数に散らばっている

ファットマン　接近してくる機体はない。ようやく、打ち止めみたいだな。
No other units approaching. It looks like we've shut them down.

――ファットマンの大型ヘリと死神部隊の大型ヘリが対峙する

死神部隊リーダー　ミッション終了、帰還する。
Mission complete. Heading back.

マギー　あなたたち、なんのつもり？　選別、とか言ってたけど、何をしようとしてるのか、是非聞かせてもらいたいわ。
What are you doing here? You said something about "selection" before. Tell us what you're trying to do.

死神部隊リーダー　あの青いACには、もう乗らんのか、マグノリア・カーチス。もはや戦えぬ身で、それでもまだ戦場に身を置く。見事と言うべきか、哀れと言うべきか。
Have you given up your blue AC for good, Magnolia Curtis? You can no longer fight, yet you stay on the battlefield. Does that deserve praise or pity?



マギー　誰よ、あなた。
Who the hell are you?

死神部隊リーダー　もう2年前か。私が、お前を撃ったのは。
It must be two years since I shot you down.

マギー　お前!?　お前が、私を!!!
You?! You were the one that, that... !

――死神部隊の大型ヘリが戦場から離脱する

死神部隊リーダー　お前は選ばれなかった。そこの傭兵、そいつはどうだろうな。
You were not chosen. But that mercenary? I wonder...

MISSION06-1

ファットマン　かなりの数の敵だ、これはヤバいかもしれんな。
There's a whole horde of them. This could get tricky.

マギー　依頼は敵部隊の殲滅。大丈夫よ、あなたなら勝てる。
Our task is to wipe out all enemy units. Don't worry. I know you can do it.

▶敵を一定数撃破する（1回目）

ファットマン　敵戦力、残り約半数。
Enemy at about half strength.

ウリエル　これだけの戦力を相手に挑むとは。ただの愚か者か、それとも…。
To take on such a massive force all on one's own... You must either be a fool or...

ファットマン　敵AC！　またかよ!!
Enemy AC! Here we go again!

マギー　まだかなり戦力が残ってる！　一気に倒さないと危険よ!!
They still have plenty of fight in them. Take them out ASAP!

▶敵を一定数撃破する（2回目）

ファットマン　敵戦力、残りわずか。あと少しだ。
Just scraps now. Keep it up.

▶敵を全滅させる

ファットマン　いまので最後だ、ご苦労さん。また生き延びたな。
That's the last one. Well done. You'll live to fight another day.

マギー　あなたが、この程度でやられるはずがないわ。そうよ、この程度…あなたが本当に…。
None of them were anywhere near a match for you. Not even close... They didn't stand a chance...

ファットマン　なんだ？　こいつがなんだって言うんだ？
What? What are you talking about?

マギー　引き上げましょう、ファットマン。
Let's just leave, Fatman.

MISSION06-2

カイト　ファットマンのジジイ。死にかけの女を拾って、引退したかと思ってたが。そいつが今の相棒か。アンタが見込んでんなら、ガチで行かねえとな。
You know that old scoundrel Fatman? I hear he took in a stray girl and retired. But turns out you're working with him now, huh? I'd better bring my A game.

MISSION06-3

鬼武蔵　斬らせずして斬る、撃たせずして撃つ。卑怯などと、所詮弱者の戯言。勝った者が強者、所詮それが全てよ。
Strike when you cannot be struck. Go straight for the jugular. Fighting fair is for the weak. The one who wins has the power. That's all that matters.

MISSION06-4

清姫　戦いは頭脳と技能、AC同士なら、なおさらのこと。師に授かった狙撃の技、そして私の策、破れるものかよ。
Battle is about brains and ability. Even more so when it's AC versus AC. With my resources and the sniping skills I was taught, I can't fail.

MISSION06-5

ソルジャー1325　大いなるものが我らを見ている、負けるはずがない。
The great spirit watches over us. We cannot fail.

ワーカー1477　このエンブレムこそ、その証。世に平穏のあらんことを。
This emblem is proof of that. Peace be to the Earth.

MISSION06-6

ファットマン　前方、敵部隊。
Enemy forces ahead.

マギー　依頼は、この施設を占拠する部隊の殲滅。
Our job is to wipe out the forces holding this facility.

ファットマン　大した数じゃないな。
There's only a handful of them.

マギー　だったら、話が回ってくるはずないわ。戦力を隠してるのかもしれない、気を抜かないで。
They wouldn't hire us if that was true. There may be more lying in wait. Stay alert.

▶敵を1機撃破する

ローランド　そろそろ、死んでもらおうか。いい動きだ、戦い慣れているな。
Look like it's time to take this guy out. Nice moves. You fight like a veteran.



ファットマン　敵AC！　出たぞ!!
Enemy AC sighted!

マギー　こんなことだろうと！　そいつも依頼対象よ、撃破して！
I knew it! We're contracted to take them down, too! Do it!

▶敵ACを1機撃破する

カリウス　あのAC、いつか共闘したあいつか…。強い、あの時とは比べ物にならんほどに。化け物が。

I know that AC. We fought together once. They're much stronger now, though. There's no comparison. Who ARE you?!



ファットマン　AC！　2機目!!　こいつ、いつだかの奴だ！

Another AC! I recognize them!

マギー　姑息な真似を！　やるしかない！　怯んだら負けよ!!

That bastard! Get them! It's do or die!

▶ほかの敵が残っている状態で、2機目の敵ACを撃破する

マギー　残りを撃破して。まだ仕事は終わってないわ。

Mop up the rest. We're not done here yet.

▶敵を全滅させる

ファットマン　周辺に反応なし。ご苦労だったな、引き上げようぜ。

No signatures detected. Well done. Let's head for home.

マギー　ええ…。

Sure...

ファットマン　マギー、どうした？

What's wrong, Maggy?

マギー　手ごわい相手だった、しかも2機。あなたは、どこまで強くなるの？　私なら勝てた？　昔の私なら…。

Two at once... Both were strong pilots. Your strength increases with every mission. I'm not sure the old me could have done that.

ファットマン　マギー？

Maggy?

マギー　…なんでもない、行きましょう。

It's nothing. Let's get going.

MISSION06-7

ナタリー・フィッシャー　こちらは撹乱に徹する、攻撃は任せた。逃がすな、必ず殺せ。

I'll distract them. You handle the fighting. What ever you do, do not let them get away.

アリス　旦那と息子の仇討ちね、古風なこと。まあ、嫌いじゃないけどさ。

So you're looking for revenge for your husband and son, huh? Yeah, I can get on board with that.

MISSION07"GRAVITY"

――強風の吹きすさぶ雪原にたたずむプレイヤーのAC。その横にはファットマンの大型ヘリが着陸している

ファットマン　マギー、結局わかったのか。あの人形どもが、ぶっ壊れた原因は。

Hey Maggy. Did you ever find out why those damn automatons broke down?

マギー　まだ未発表だけど、時限式のウイルスってことで大筋は掴めたらしいわ。特定のロジックパターンの時に発動する。もちろん、ターゲットは各勢力が使ってる典型的なパターン。完全に狙い撃ち。財団は、ずっと前からこの時を待ってた。もう既に、タワーをいくつか占拠してる。そして中から、「ヘンなの」を持ち出してる。

They haven't made that information public yet, but I understand that a timed virus was used. It's triggered to attack certain logic patterns--standard patterns used by all factions. It was executed perfectly. The Foundation has been planning this for ages. They've already occupied several towers, and they're looting those things from inside.

ファットマン　UNACが使えないうちに、三大勢力全部と戦争やるつもりってか。で、ホントの狙いは？　それぐらいで勝てるって考えるほど、能天気じゃないだろ。

So they're going to wage war on the Three Forces while the UNACs are out of action? What do you think their ultimate goal is? They're not naive enough to think they can win, right?

マギー　…まだ、わからない。あの死神連中も、財団についてるって噂。死神…あいつらは…。

I'm still not sure. The word is that Reaper Squad is working for the Foundation. Reaper Squad... Hmm...

――雪原の彼方から無数の自律兵器が襲来する

ファットマン　こっちの仕事は、その「ヘンなの」の相手か。イカれた人形よりは、ロクデナシの人間のほうがまだ信頼できるのかね。

So we have to take out those strange weapons, huh? I guess you can still trust a scoundrel more than a berserk automaton!

マギー　おしゃべりはやめましょう、来たわ。

Quiet. They're here.



――自律兵器を倒すために戦闘を開始するプレイヤーのAC

ファットマン　マギー、俺はお前の昔のことに興味はない。人生なんて、結局誰だって後悔だらけ、それの何が悪い。

Maggy, I don't care what you've done in the past. You're only human. Everyone's done something they regret. Nothing wrong with that.

マギー　ありがとう、ファットマン。私は…私は、ずっと諦めたふりをしてた。でも、それは許されないことだった。私の魂は、ずっと戦いに惹かれていたくせに。

Thanks, Fatman. I've... I've pretending this wasn't for me. But that was the wrong thing to do. My soul has longed for battle all this time.

財団　じゃあ、戻ってくるのかい？

So you'll come back to us?

マギー　財団…！

You!

財団　大歓迎だよ、ブルー・マグノリア。僕らは、戦いがしたい。三大勢力だろうが、なんだろうが、一緒に滅茶苦茶にしようじゃないか。

You'd be welcome here, Blue Magnolia. We have many wars to wage. We'll dismantle the Three Forces, and anything else that gets in our way.

「ありがとう、ファットマン。
私は…私は、ずっと諦めたふりをしてた。
でも、それは許されないことだった。
私の魂は、ずっと戦いに惹かれていたくせに」

▶初期配置の敵を全滅させる

――上空から特殊機動兵器が降下してくる

ファットマン　上から！ 見たことないやつだ！

Unidentified hostile above!



マギー　分かってたことよ。やるしかない。あなたなら勝てる、必ず。

I knew it. Here we go, then. I know you can win.

ファットマン　データをアテにしすぎるな。今回は完全に、お前の腕が頼りだ。

Do not rely too much on data. Just trust in your ability.

マギー　普通の相手じゃない、うかつに仕掛けないで。

This is no ordinary foe. Stay on your toes.

▶特殊機動兵器が多数の小型自律兵器を射出する

ファットマン　なんだありゃ!?

What is that?!

マギー　自律型の小型機!? 面倒な！ そいつらに気を取られてると、やられる。本体から目をそらさないで。射出後に動きが鈍っている、あのタイミングよ。集中して、確実に！

Small drones! Annoying pests! It's over if you let them distract you. Keep your eye on the prize. They move slower after shooting. That's when you need to focus fire.

▶特殊機動兵器が回転しているときに攻撃を当てる

マギー　回転で攻撃をそらしてる。むやみに撃っても、大したダメージにならない。下手に撃つより、回避に徹して、チャンスを待つべき。回転の隙を突くのよ、タイミングを間違えると死ぬわ。

It's maneuvering away from your attacks. Spraying fire isn't going to do much damage. Don't waste ammo. Hang back and wait for your chance. Fire in between its turns. Time it right, or you'll pay dearly.

財団　短時間で、さすがの分析力だ。けど、そううまくいくかな？

An impressive analysis in such short time. But do you really think you can win?

▶特殊機動兵器を撃破する

ファットマン　どうにか生き残ったか、ご苦労さん。結局オッサンは役立たずだったが。

You made it. Good work. Sorry this old man couldn't help more.

マギー　ファットマン。行くわ、私。

Fatman. I have to go.

ファットマン　やっぱりか、寂しくなるな。

I see. I'm sorry to hear that.

――財団の大型ヘリが、ファットマンの大型ヘリに近づいてくる

財団　帰還を歓迎するよ、伝説の女傭兵。一度引いた身で、素晴らしい執念だ。狙いは、あの死神かい？ かつて君が敗れた。それとも、ひょっとして僕かな？ 何でも構わないよ、滅茶苦茶にしてくれれば。選ばれるのは、そっちの傭兵かと思ってた。だけど興味深いね、君のその、戦いへの執念は。

Welcome back. Ah, such tenacity. Now your legend can begin again. You seek that Reaper, hmm? The one you were defeated by. Or is me you want? Anything goes, as long as destruction is wrought. I thought that mercenary would be the one. But your will to fight, oh, it intrigues me.



MISSION07-1

ファットマン　前方、例の自律型のやつらだ。機影多数、厄介だな。見慣れない機体だ。大型砲を積んでる奴がいる！ 撃ってくるぞ!!

Autonomous arms detected. Ugh, a ton of them by the looks. Well that's new. One's packing a cannon! Watch it!

▶敵を全滅させる

ファットマン　今のが最後だ、周辺に反応はない。なんとかなったな、引き上げよう。

That's it. The area's clear. We pulled through, huh? Let's split.

MISSION07-2

龍巌　生はひとときの幻。我もそなたも、泡沫（うたかた）の夢に過ぎぬ。無漏路（むろじ）への道行き、しばし連れ合いを楽しもうぞ。

Life is but a fleeting illusion. You and I are merely ephemeral dreams. I will enjoy your company on our journey of enlightenment.

MISSION07-3

ジャッキー・ローガン　傭兵同士の潰し合いかよ。仕事ってのは辛いね。

Mercenary on mercenary, huh? We're in a tough line of business.

スティーヴィー・コッカー　2人がかりでよく言う。潰す気マンマンのくせによ。

Hah! Don't pretend to care. I know you're itching to crush 'em.

MISSION07-4

ファットマン　ターゲットは自律型の連中だ。思ったより数が少ないが、こいつら、どこから現れるかわからん。飛ばしすぎるなよ。

Our targets are autonomous arms. There aren't as many as I expected, but more could show up without warning. Don't get carried away.

▶一定数の敵を撃破する

ファットマン　思ったとおり、増援だ！ デカイのだ！ 食らったら終わるぞ!!

Just as I thought. Reinforcements! It's a big one! Don't get hit!

▶敵を全滅させる（1回目）

ファットマン　おい、まだ来やがった。しかも一つ目のヤツだ。ヘタなACより手強い、本気でいかんと潰されるぞ。

Heads up, we've got more coming. Same as the first. Watch it. They can be more dangerous than an AC.

▶敵を全滅させる（2回目）

ファットマン　どうやら、終わったらしい。全く、面倒なのがわきやがる。こいつら、何が目的で動いてるんだかな。引き上げるか、ご苦労だったな。

Looks like that's it. Damn it. More trouble coming. What are these things trying to do? Good job. Shall we head back?

MISSION07-5

大慈真人　我が弟子たちを倒した傭兵、貴様か。老骨を引きずりだした報い、その身で味わうがよかろう。

You! You're the one who killed my disciples. You'll pay dearly for rousing these old bones.

MISSION07-6

レイフ・スミルノフ　まだ戦場にいたのかよ、ファットマン。お互い、因果な生き方よな。

So you're still skulking around the battlefield, Fatman? What a rotten life we lead, huh?

ハワード・コールマン　何を失おうが、自分じゃ抑えられんのさ。俺もアンタも、あいつらもな。

We lose everything, yet still fight on. That goes for you, me, and the rest of them.

MISSION07-7

サルバドール・キーン　あー、強いな、この人。どうしようかな。あーでも、やっぱり死ぬのは困るな。うん、頑張ろう。

Uh-oh. This guy's tough. What do I do? I don't want to die. I have to give it my best shot.

MISSION07-8

ゼヴェリーン　私の命はあなたのもの。いつもどおりに、ご遠慮なく。

My life is in your hands. Please go ahead and do your thing.

ワンダ　言われなくても撃つけどさ。アンタが死のうが、アタシどうでもいいから。

I'd shoot either way. Your death would mean nothing to me.

MISSION08"VENDETTA"

――戦場の上空をプレイヤーのACを搭載したファットマンの大型ヘリが飛んでいる

ファットマン 死神の連中、財団と組んでるにしては不自然なことをしてるようだ。傭兵を狙い撃ちで殺してるらしい。それも、お前みたいな腕利きばかりを。それでも、事態は収束に向かってる。UNACの暴走の原因が、はっきりしたからな。残りは死神の連中と、例の財団が持ち出したって兵器だ。まあ、俺らが片づけるしかないらしいが。予定の場所だ、投下する。

The Reaper Squad has teamed up with the Foundation, but I still cannot figure out what they're up to. The word on the street is they're taking out mercenaries. All top pilots, just like you. Better watch our backs. Things are about to get ugly around here, now that everyone knows why the UNACs are acting up. Now our only concerns are the Reaper Squad and those weapons the Foundation got hold of. Well, I guess we'll have to take them on ourselves! This is the place. Dropping now.

――大型ヘリから降りたプレイヤーのACは戦闘に備える

ファットマン 静かだな。情報では、まもなく財団の兵器が現れるはずだ。

It's quiet. According to intel, the Foundation weapons should be here soon.

死神部隊1番機 その予定はキャンセルだ、傭兵。

I'm afraid there's been a change of plans, mercenary.



――戦場に死神部隊のACが出現する

ファットマン 死神か!?

Reaper Squad?!

死神部隊1番機 見せてもらおう、お前の持つ力。

Let's see what you're capable of.

ファットマン こいつ、いつだかのスナイパーだ! 周囲に敵はいない、決闘気取りかよ!!

It's that sniper from before! No other hostile signatures. I guess he wants a duel!

▶死神部隊1番機を撃破する

ファットマン なんとかなったか、ご苦労だったな。

You pulled through somehow. Great stuff.

死神部隊2番機 Kまでもか。さすがは、素養の持ち主だ。俺は手段を選ぶ気はない。これが使命だからな。

And now K falls, too. A truly worthy foe. I'll stop at nothing to defeat you. That is my calling.



――戦場に死神部隊の大型ヘリが飛来し、ACとUNACを投下する

ファットマン UNAC!? 連れまでいやがるのかよ! こいつら、何のつもりだ!? 何でここまで!

UNACs?! And they've got backup! What's with these guys? And why are they going to all this trouble?!

▶死神部隊2番機とUNACを撃破する

ファットマン まだ来る、ACが高速で接近。どうにも逃がしてくれそうにないな。

There's more coming. AC approaching fast. I don't think these guys are going to let us get away.

???(ブルー・マグノリア) そうよ、ファットマン。もう少し、付き合ってもらうわ。

That's right, Fatman. You're stuck with me a while longer.



――戦場に高速で接近してきた大型ヘリから青と黒にカラーリングされたACが降下する

ファットマン お前なのか、マギー。

Maggy. It's you, isn't it?

ブルー・マグノリア 始めましょう。私は戻ってきたのよ。

Yes, Fatman. I have returned. Let's get started.

▶ブルー・マグノリアに一定量のダメージを与える

――攻撃の手を止めるブルー・マグノリアのAC

死神部隊リーダー 少しは勘が取り戻せたか、マグノリア。

Knocked the rust off yet, Magnolia?

ブルー・マグノリア 私もまだベストではない、この場は後退する。

I'm not at my best. I'm falling back.

ファットマン マギー。お前は、それでいいのか。

Maggy, you sure this is what you want?

ブルー・マグノリア 私はそいつを見逃すわけにはいかない。

Yes, this is what I have to do.

ファットマン 何故だ。

Why?

ブルー・マグノリア そういう風にしか、私は生きられないから。私が敗れたあの日から、それは決まってた。財団が仕掛けたこの戦い、死神部隊、全部ひとつの目的のための仕掛け。傭兵、あなたのような力の持ち主を見つけ出すため、そして殺すため。

It's the only way I know how to live. It's been my destiny since the day I was defeated. This battle the Foundation set up, Reaper Squad, they all lead to one goal. To find someone with your ability. To find you, and kill you.

死神部隊リーダー 彼女も、その可能性を持つ一人だった。秩序を破壊する力、異分子。彼女は敗北した、しかしなお生き延びた。何もかもを焼き尽くす定め、そして、全てを捨ててなお、戦いを止めぬ執念。そのどちらが本物なのか、私は知りたい。そしてその本物を、私が殺す。私は死神だから。

She was another who had potential. The power to destroy the current order. She was defeated, and yet she survived. One destined to burn all to ash. The other with an enduring will to fight. I want to know which is real. And when I have my champion, I will kill them. I am the Reaper, after all.

――ブルー・マグノリアを回収した死神部隊の大型ヘリが戦場から撤退する

ファットマン イカれてるよ、お前。

You are not right in the head.

死神部隊リーダー それの何が悪い。

And what is wrong with that.

MISSION08-1

リンネ 貴様が例の傭兵、噂は聞いている。奇妙な気持ちだな、貴様のような強敵を前にして嬉しいのか、私は。

So you're the mercenary I've heard so much about. It's strangely pleasing to face such a powerful opponent.

MISSION08-2

ファットマン 仕事は自律型兵器の撃破。手ごわいぞ、気を抜くな。

Our job is to destroy the autonomous arms. They're tough, so stay on your toes.

▶狙撃型の特殊機動兵器を発見する

ファットマン　大型機を確認、狙撃されるぞ！　正面に立つな！　止まったらバラバラになると思え!!

Massive enemy sighted. It's about to fire! Don't just stand there! Keep moving or you're done for!

▶重装甲型の特殊機動兵器を発見する

ファットマン　重装甲型を確認した！　見失うなよ！　近づかれると危険だ！

Armored enemy sighted! Keep your eye on it! Don't let it get close!

▶敵を全滅させる

ファットマン　終わったようだな。こいつら、各地のタワー付近から出現してるらしい。どうせ財団の連中の仕業だろうが。そろそろ、ケリをつけないとな。

Looks like it's over. According to intel, they come from the towers. It's gotta be the work of those lab rats over at the Foundation. We'd better end this. Soon.

MISSION08-3

レイ・シャーク　またACをやれって仕事か。誰が何を企んでるのか知らんが。

Another AC kill mission, huh? Someone must be up to something, I guess.

バリー・ブル　俺らは、面白けりゃいいんだがね。さて、コイツはどれぐらい持つか。

We're just here for the laughs. Wonder how long this one'll last.

MISSION08-4

ジャック　す…ぶす…つぶす…。潰す潰す潰す潰す潰す潰す潰す潰す潰す潰す潰す潰す潰す潰す潰す潰す。

I. Will. Crush. You. Crush! Crush! Crush! Crush! Crush! Crush! Crush!

MISSION08-5

ファットマン　前方、敵要塞。ターゲットは、ここを防衛してる敵ACの撃破。他の相手には構う必要はない。かなりの手練って話だもう何人もやられてる、警戒しろよ。

Enemy fortress ahead. We have to destroy the enemy AC guarding it. No need to worry about anything else. I hear they're a tricky foe. They've taken out plenty of others, so watch out.

▶敵要塞に到着する

ファットマン　いまのところ、ACの姿はない。適当に暴れてくれ、いずれ出てくる。

No AC sighted so far. Keep tearing around. They'll show up.

▶敵を一定数撃破する、または、敵要塞の奥部に到達する

ジェシカ・シャイロック　また無頼気取りの野良犬か。暴れるのも、そこまでだ。

Another stray dog who thinks they're a big shot, hmm? I'll put you out of your misery.

ファットマン　ターゲットだ！　撃破しろ!!

It's the target! Destroy them!

▶敵ACを撃破する

シオドリク・パッテン　なるほど、いいパイロットだ。だが、それだけでは勝てんよ。

I see. You fight well, pilot. But that won't win you the battle.

ファットマン　AC!?　もう1機いやがった!!　手練ってのは、そういう意味かよ！

Really?! There's another AC?! So that's what they meant by tricky.

▶増援の敵ACを撃破する

ファットマン　ターゲットの撃破を確認。マーカーを設置した。指定ポイントに移動しろ、脱出するぞ。

That's a confirmed kill. Marker placed. Move to the specified point. We're getting out of here.

▶脱出地点に向かわない

ファットマン　早くポイントに移動しろ、機体を回収する。

Hurry up and get to the point. I'll pick you up.

▶脱出地点に到着する

ファットマン　確認した、これから回収に向かう。

I hear ya. Moving in for pickup.

MISSION08-6

法界坊　あー、めんどくせえ。強いのとやるのは、疲れんだ。頼むから、避けんな…って言ってもダメだよな。

Here we go again. This is going to be a pain, isn't it? Just don't move around too much, okay? Please? (laughs heartily)

MISSION08-7

テオドラ　あの傭兵、只者ではない。こちらが2人とは言え、侮るな。

That mercenary's no ordinary foe. We outnumber him, but watch yourself.

ベッツィ・ロス　了解、ターゲット捕捉。確実に潰す。

Roger. Target acquired. I'll blow him away.

MISSION08-8

カスパール・ダンバー　ただの傭兵、そういう風にはもう生きられん時代か。

I guess the days we could make a living as mercenaries are over, huh?

サミー・ジェルマン　それは他人が決めることじゃなかろうさ。生き死にと同じによ。

That's not something anyone can dictate. Same goes for life and death.

MISSION09"FORGIVE AN ANGEL"

――爆弾の雨を降らす巨大な爆撃機、空を飛び交う無数の銃弾、タワーを巡る苛烈な攻防が続くなか、プレイヤーとファットマンはブルー・マグノリアとの決戦の場に向かっている

ブルー・マグノリア　今度は、途中で止めたりしない。最後までよ。

This time around, I'm in it till the very end.

ファットマン　マギー、何がお前を駆り立てるんだ。

Maggy. What in the world has gotten into you?

ブルー・マグノリア　昔話をしてあげる。世界が破滅に向かっていた頃の話よ。神様は人間を救いたいと思ってた。だから、手を差し伸べた。でもそのたびに、人間の中から邪魔者が現れた。神様の作ろうとする秩序を、壊してしまう者。神様は困惑した。人間は救われることを、望んでいないのかって。

Let me tell you a story. There was a time long ago when the world faced destruction. God wanted to save mankind, and so he reached out to help. But there were some did not accept God's offering. They intended to destroy the order that God sought to create for mankind. God was confused. Why did man not want to be saved?

ファットマン　あれこれ指図されたくない、それだけだろ。

Some people just don't like being told what to do.

「神様は人間を救いたいと思ってた。だから、手を差し伸べた。
でもそのたびに、人間の中から邪魔者が現れた。
神様の作ろうとする秩序を、壊してしまう者」

ブルー・マグノリア そうかもね、でも神様は人間を救ってあげたかった。だから先に邪魔者を見つけ出して、殺すことにした。そいつは、「黒い鳥」って呼ばれたらしいわ。何もかもを黒く焼き尽くす、死を告げる鳥。これは、本当の話よ。ずっと昔の、私の何代も前のお婆ちゃんが見た出来事。最初の黒い鳥、その人が生まれるのを見たのよ。

Perhaps that is true. But God wanted to rescue mankind, so he decided to root out the dissidents, and slay them. They say it was called the Dark Raven. A harbinger of death that left a trail of destruction. This is a true story. My ancestors saw it with their own eyes. They saw the coming of the first Dark Raven.

ファットマン お前は、それになりたいっていうのか。

Maggy. Is that what you want to become?

ブルー・マグノリア …本当はそうなのかもね、でも私は、私は、もう負けたくないだけ。何にも、誰にも。始めましょう。殺すわ、あなたを。

Perhaps. But more than that, I think... I just don't want to face defeat again. Not to anything or anyone. Now it's time. Time for you to die.

▶ブルー・マグノリアを撃破する（1回目）

――プレイヤーのACの攻撃を受け、全身から火花を散らすブルー・マグノリアのAC

ファットマン もういいだろ、マギー。これで終わりだ。

Maggy, give it up. This ends now.

ブルー・マグノリア まだよ！ 私は、私はまだ戦える!! ここが！ この戦場が、私の魂の場所よ！

Never! I... I can still fight! The battlefield is where my soul belongs!



▶ブルー・マグノリアを撃破する（2回目）

――行動不能になったブルー・マグノリアのACは爆発を繰り返す

ファットマン 俺は、最初から知ってたよ。お前の中にいる、恐ろしいものを知ってたんだよ、マギー。俺はずっと、戦いの中で生きてきた。お前みたいな奴が、死んでいくのを見ながらさ。だからマギー、お前を救ってやりたかった。でもそれは、俺の思い上がりだった。好きなように生きて、好きなように死ぬ。誰のためでもなく。それが、俺らのやり方だったな。

I knew it from the beginning. I felt it in my bones. I knew you had something dark, something wicked inside you, Maggy. All I've known my whole life is war. And this whole time all I've done is watch others like you throw their lives away on the battlefield. That's why I wanted to save you, Maggy. But maybe, maybe I was a fool to think I could. You have got to live and die by your own rules. Not for anybody else. That has always been our way, Maggy.

ブルー・マグノリア あなたは優しいわね、ファットマン。私は選ばれなかった、でも、さよなら、これでよかったのよ。

Fatman, you've always been kind. I wasn't the one, but... I'm glad it ended this way. Goodbye.



――爆炎を上げて崩れ落ちるブルー・マグノリアのAC

財団 まあ、こんなもんかね。終わってみたら、あっけない。この戦いで、僕らが殺した候補者の数は全部で51人。彼女が52人目か。もうめぼしいやつは残ってないと思うよ、君以外は。そして、ここでこれから君も死ぬ。

Well, that's that, I guess. A bit of an anticlimax. In the course of this war, I've eliminated 51 candidates. She'll bring my total to 52. There's nobody left worth mentioning, except you. And now, it's your turn to die.

ファットマン 手前、一体何が目的だ。

You! What the hell do you want?

――特殊機動兵器と自律兵器が姿を現す

財団 神様は間違えてる。世界を破滅させるのは、人間自身だ。

God has it all wrong. Mankind will destroy the world all by itself.



▶敵を全滅させる

――プレイヤーのACによって撃破された自律兵器の残骸が戦場に散らばっている

財団 素晴らしい、まったく驚異的だ。何故、僕がUNACをばらまいたのか。人間の可能性を知り、情報を集めるためだ。僕は君に挑戦する、そして抹殺する。人間に、可能性など存在しない。それを証明してみせる。

Amazing. This has exceeded my expectations! Perhaps you are curious of the UNACs' purpose. I sent them out to learn the potential of the human race, and gather intel. I will challenge you, and strike you down. The human race is beyond hope. I'll prove this to you.

ファットマン お前は、人間じゃないのか。

Aren't you human? What are you?

財団 人間だよ、昔はね。

Oh, I'm human. Or at least I was.

MISSION10"MECHANIZED MEMORIES"

――強風の吹きすさぶ砂漠を日光が照らしている

財団 J、調子はどうかな？

Report your status, J.

死神部隊リーダー 良好だ。

All good.

――上空から巨大なブースターをつけた航空機型の特殊兵器が高速で飛来する

財団 UNACの戦闘経験を統合し、作り上げたオペレーション。無数の戦場を渡り歩いた君の頭脳。そして、この機体。これが負けるとは思えないけどね。

You have knowledge and experience gained from walking countless battlefields, and now you are armed with combat data from the UNACs. And on top of that, this craft will ensure your victory.



「戦いの中にしか、私の存在する場はない。
好きに生き、理不尽に死ぬ。それが私だ、肉体の有無ではない」

死神部隊リーダー 貴様が欲するのは、果てなき戦いの世界。そして破滅。その意味では、我々の思惑は一致している。三大勢力によって作られる秩序など私の生きる世界ではない。

You seek a world of endless war and destruction. On that we can agree. The world of order built by the Three Forces is not one I can live in.

—— ブースタを切り離した航空機型から、人型の特殊兵器が降下する

財団 それを破壊するために、人をやめたと?

And so you abandoned mankind to destroy it?

死神部隊リーダー 戦いの中にしか、私の存在する場はない。好きに生き、理不尽に死ぬ。それが私だ、肉体の有無ではない。戦いはいい。私には、それが必要なんだ。

There is no place for me other than the battlefield. To live as I please, and die a senseless death. That is who I am. Not a mere man of flesh. War is part of my existence.



—— 謎の粒子をまとって高速で突撃してくる特殊兵器とプレイヤーのACが交戦する

ファットマン 来やがったな、イカレ野郎。

Here's that crazy old bastard.

財団 まあ、何と呼んでもかまわないけど、僕からすれば、イカレてるのは全部だ、人間の。例外なんて、存在しないんだよ。

Call me what you want. From my point of view, all of mankind is crazy. There are no exceptions.

——損傷を受けて火花を散らす特殊兵器

財団 馬鹿な…こんなことは…。…とでも、言うと思ったかい? この程度、想定の範囲内だよ。

No... It can't be... Is that what you wanted me to say? All is proceeding as planned.

—— 特殊機動兵器の装甲が展開し、ジェネーレータ出力の上昇に応じて機体が赤熱化する

死神部隊リーダー ジェネレータ出力再上昇。オペレーション、パターン2。

Generator output climbing. Operation, pattern 2.

財団 かつて、世界を破滅させた力。そのひとつが、この機体。黒い鳥、人の中の可能性。そんなものは、ただの妄言にすぎない。人は人によって滅びる、それが必然だ。

These machines have brought destruction upon the world in the past. The Dark Raven is nothing but an absurd myth, just like hope for mankind. Mankind will be destroyed by its own hand. It is inevitable.

死神部隊リーダー もういい、言葉など既に意味をなさない。見せてみろ、貴様の力。

Enough words. They are meaningless now. Show me what you can do.



—— 行動不能になり、機体の各所から爆炎を上げる特殊兵器

ファットマン これで満足か。ブッ壊れてるのは、貴様らだ。

Are you happy now? You're the one lying broken.

財団 認めない、人の可能性など僕は認めない。僕の人生を、すべてを破壊したあの汚れた世界を、忘れることなどない。既にいくつもの兵器が動き出している。その力の源はタワーだ。たとえ僕がいなくても、止まることはない。タワーを巡る戦いは、もう始まった。それはすべての破滅まで続く。だがもし、君が例外だというのなら、ならば生き延びるがいい、君にはその権利と義務がある。

I refuse to believe that mankind has hope. I will never forgive the filthy world that destroyed my life, and everything in it. My weapons are already in action. The towers power them. They will continue on without me. The battle for the towers has begun. It will continue until all is in ruin. But if you think you are different... Then carry on. You have that right and responsibility.

—— プレイヤーとファットマンは、特殊兵器が激しい閃光を発して消滅するのを見届け、戦場から離脱する

ファットマン ああ、生き延びてみせるさ。俺たちが、戦い続ける限り。

That's exactly what we'll do. As long as we can still fight.



「かつて、世界を破滅させた力。
そのひとつが、この機体。黒い鳥、人の中の可能性。
そんなものは、ただの妄言にすぎない。
人は人によって滅びる、それが必然だ」



from ACVD-LINK ARCHIVE

サイドストーリー

ゲーム連動 WEB サイト「ACVD-LINK」のアーカイブ用に制作された、『ARMORED CORE V』のその後を描く“Forgotten Day”。『ARMORED CORE VERDICT DAY』へと繋がるその“忘却された物語”をここに掲載する。

Ⅰ Troublemaker

MoH、ゾディアックとの死闘を乗り越えたフランとロザリィ。そして“傭兵”。彼女たちのもとに、またも所属不明の部隊が襲撃を仕掛けてくる。これを撃退した後、敵部隊を率いていた隊長が、彼女たちに接触してくる。

隊長　聞かされていた通り、大した力だ。こちらの依頼主が会いたいと言っている。

依頼主に会うことを断れば、襲撃は何度でも行われる。隊長はそう警告する。お前がいくら強かろうが、関係ない。あの方には、それが可能なのだ。不承不承、依頼主のもとに赴く一行。何かを予感しているのか、ロザリィは暗い表情を浮かべる。

襲撃を実行した依頼主、それはMoHの重鎮のひとり、ゴネリル・ストラトフォード。ロザリィ=コーデリア・ストラトフォードの姉であるゴネリルは“傭兵”の力を称え、頼みたいことがあると持ちかけてくる。それは汚染地域深部にあるという、「正体不明の巨大な建造物」の探索であった。

後に「タワー」呼ばれるそれは、この当時一部で存在が噂されるレベルのものであり、現物を見た者はおろか、その実在を「まともな話」として信じている者は、ほとんどいなかった。

ゴネリル　私は知りたいの、その巨大な塔のことが。仕方ないでしょう?　どうしても知りたくなっちゃったんだから。

ロザリィ　変わんないわね、アンタも。大人しいフリして……一度欲しくなったものは絶対に諦めない。たとえ、どんな手を使っても。

ゴネリル　貴女たちと喧嘩するつもりなんかないの、コーデリア。特にその傭兵さんとは……だって怖いもの。でも私は諦めるのは嫌なの、絶対に嫌。だからあなたが聞いてくれるまで、お願いに行くわ。何度でも何度でも……何度でもよ。

ゴネリルの脅迫によって一行はやむなく依頼を受諾し、MoHに保護されていたタワーを目撃したという男とともに捜索の旅に出る。半ば廃人のような状態にあったその男は、辛うじて自分の名をアイザックとだけ告げた。

Ⅱ Deep Diver

近隣の生存可能地域を巡り歩き、情報を収集する一行。各地で時に衝突を繰り返すなかで、行きがかり上、ひとりのミグラントを救うことになる。そのミグラントはエドガー・ストークと名乗り、自分は"潜り屋"であり、アイザックを救った者だと告げる。ストークは、汚染の最深部への潜入を専門とする"潜り屋"の集団「ストークス」の元締めであった。

ストークは一行に協力を約束し、アイザックと彼の住んでいた街のいきさつを語る。

ストーク　そいつの街は、たぶん汚染に呑み込まれたんだ。よくある話だけどな。俺が拾った時は、もうちょっとマトモだったからな。少しは成り行きを話したのさ。そいつは住めなくなった街を捨てて彷徨いだした。でもどっちみち詰んでるのさ、そいつ以外は全員死んだ。朦朧としながら、そいつは彷徨いまわって、そしてその塔を見たんだと。どれだけデカいのかもわからないような影が、汚染の奥に浮かんでた。

フラン　あなたも、その場所へ行ったのですか?

ストーク　さあね、俺がそいつを拾ったときは、そんなものは見えなかったが。

ロザリィ　で、アンタがそれをあのゴネリルに話したのね?

ストーク　人助けが趣味な性分なんでね。手土産ぐらい要るだろ?

ロザリィ　生き証人がいれば、情報が高く売れるってこと?

ストーク　悪いかい?　まあ、思ったより多かったけどよ。ハハハハハッ!!

名うての傭兵に興味を持ったストークは、一行の申し出を受け入れ、汚染地域深部への案内を引き受ける。その先に何があるのかは、まだ誰も知らなかった 。

Ⅲ Just between you and me

汚染地域を進む一行は、奇妙な施設跡へとたどり着く。汚染地域の深部に、時折みられる施設はかつてフランたちが巨大な機械と遭遇した場所とどこか似ていた。掘り出し物があるのでは、と軽口をたたくロザリィを笑いながら、素通りしようとする一行を突如砲撃が襲う。周辺から襲い掛かる無数の無人機を撃破する“傭兵”は、砲撃の主のもとへと辿り着く。

それは、かつてシティでの戦いで、彼女たちの前に立ちはだかった敵、あの「主任」と同じ機体、同じエンブレムをつけたACだった。通信機からは、かつて聞いた女の声が聞こえてくる。



キャロル　あなたたちは失敗作でした。あの塔に行く気なら止めておきなさい、きっと後悔しますから。自分が何をしようとしているのか、あなたたちは気づいていないのです。気づく術がないのだから、仕方ありませんが。

主任　まあ、堅いこと抜きにしようよキャロりん。
久しぶりに遊ぼうか、ちょっとだけさ。ハハハハハッ!

幾度めかの戦い。その最中、それまで死人のようだったアイザックは、女の言葉に反応する。

アイザック　誰なんだ、お前たちは……。

キャロル　その質問には回答できません、生憎ですが

アイザック　僕は知る必要がある……お前たちが……。僕たちが、誰なのか……。

キャロル　知ってどうしようと?　全く不可解です。

決着がつかぬまま、主任は引いていく。

ロザリィ　何なの!?　なんであいつが……。

フラン　あのふたりは……恐らく、人間ではない何か……。
ずっと私たちを見ている何か、です。

Ⅳ Crimson

更なる深部へと向かう一行。比較的汚染の薄い、街の後で休息している。アイザックを拾った場所は、もうさほど遠くないというストーク。

ストーク　この辺は、とっとと通り過ぎたほうがいい。最近妙なのがうろついてるらしい。

フラン　こんなところを?

ストーク　何が目的かは知らんが、近くを通りかかったやつを無差別に攻撃してくる。

その言葉が終わるや否や、攻撃が始まる。正体不明の部隊との戦闘。リーダーらしきACとの対決、これを撃破する。その機体には、“Venide”というエンブレムが貼られている。

ロザリィ　このエンブレム……ヴェニデって?

ストーク　知らん名だな。

アイザック　……海の向こうから、来るんだ。

フラン　知っているの?

アイザック　汚染が急に薄くなる時がある……その時に、こいつらは来た……。
海の、向こう側の大陸から……。

ロザリィ　何をしに？　こんなところまで……。

アイザック　たぶん……こいつらも、あの塔に…。

先を急ぐ一行の前に、再びヴェニデの部隊が現れる。数は少ないものの、ひとりひとりが侮れない強さを持つ彼らの前に苦境に立たされるがなんとかこれを退ける。そこへ、上空からヘリが降下してくる。ヘリからは一機のACが投下されるが、戦闘の意思は見せない。

???　話がしたい、異邦の強者よ。

ストーク　そっちの土地じゃ、相手を殴ってから挨拶するのが普通かい？

???　我々は目的があってここに来た、前に立つ者はみな殺すつもりで。だが、私は強い者が好きだ。そのACのパイロットのような、強者が好きだ。

フラン　あなたが、ヴェニデの人？

セサル　セサル・ヴェニデ。塔を私のものにするために、海の向こうから来た。私たちが生きるために、必要なものがそこにはあるはずだ。遠い過去と汚染に埋もれた、偉大な文明の遺産が。

フラン　私たちも、そこに行かなければいけない。そう言ったら？

セサル　この世界で欲しいものを手に入れられるのは、力を持つ者のみ。それが私たちの、私の考えだ。

フラン　シンプルですね。頭にくるぐらい。昔、貴方に似た人と出会ったことがあります、私たちの敵だった男。弱者を顧みないその男と、私たちは戦ったのです。

セサル　了解した。では、我々もそういうことになるのだろう。

去っていくセサル。再び出会うのは、タワーの元で。そこで決着をつけよう、そう言い残して。 その機体にはVenideの文字と共に飛ぶ、赤い鳥のエンブレムが貼られていた。



Ⅴ Issac

ついに、タワー目前に到達する一行。だが一方で、汚染はその濃度を増していく。あたかも塔そのものが、汚染の源であるかのようにも思える。

ヴェニデの部隊との対決。セサル・ヴェニデの操るACは、"傭兵"と互角の強さを見せる。そこに再び現れる、無数の主任AC。



キャロル　後悔すると、申し上げたはず。ですが、貴女たちはきっとここに来ると思っていました。浅はかな人間たち。

セサル　お前が、我々の"協力者"の正体か？　ヴェニデを作り上げた私の父、それに手を貸した者がいた。それがお前たちか。

フラン　何を言っているの？　貴方たちは？

キャロル　ヴェニデとは、貴方たちにもあり得るはずであった、もうひとつの未来。実験は続いているのです。それが我々の使命なのですから。

主任A　知りたがり過ぎるんだよ、余計なことをさ セサル・ヴェニデ。

主任B　それからさ…今度こそ消えてもらおうか、黒い鳥。

主任A　ギャハハ！　ハハハハハハハッ!!!

主任B　ハハハハハハハッ!!!

主任C　ハハハハハハハッ!!!

主任D　ハハハハハハハッ!!!

主任E　ハハハハハハハッ!!!

とっさに共闘する、セサルと"傭兵"。
激闘の果てに、敵のACを全て撃破する。

キャロル　何故、貴方たちのようなものが現れるのです。私たちは守るために生み出されたのです。私たちの使命を守り、この世界を守るために。人間を守るために。

その言葉に強く反応する アイザック。

アイザック　……人間にそんな価値など、ありはしない。見てみろ、この世界を。この破滅を人間が生み出したのなら、人間は欠陥だらけの生き物だ。その人間が生み出したお前も、お前の出した結論も、欠陥だらけに他ならない。

キャロル　……あなたは何を望むのです？　アイザック

アイザック　人間の欠陥を証明し、そして完全な破滅を。僕を連れていってくれ。お前の誤りを証明してみせよう。

主任　面白いじゃないか。

キャロル　いつも、そうですね。あなたは。

主任　俺は見てみたいのさ、人間の可能性を。それが破滅でも、なんでもさ。

塔のふもと、超巨大な兵器が姿を現す。

キャロル　2人の鳥よ。貴方たちの力は、大きすぎる。
秩序を破壊する力。やはり、プログラムには不要です。

敵大型兵器を完全に撃破する"傭兵"、そしてセサル。破壊された敵から、大量の汚染物質がまき散らされる。巻き込まれるロザリィとフラン、"傭兵"を、ストークが救い出す。

タワー周辺は、破壊された巨大兵器によって、巨大な汚染源となり、それ以上、近づくことが出来なくなる。

探索の旅は終わりを告げる。ただひとり、アイザックはいつの間にか、その姿を消していた。

Ⅵ Epilogue

戦いののち、セサル・ヴェニデは人間を監督する存在を知りつつも、敢えてその計画に乗ることで、人類の復興を果たすことを決意し、一向に別れを告げる。

ロザリィとフランは、セサル・ヴェニデとその背後にある存在に対抗すべく、独自勢力の確立を目指して活動を始めることを決意する。そしてフランは、姿を消したアイザックこそが、いつか真の脅威となりうることを予見していた。

両者は別々の道を模索し、お互いを補う存在として機能することを目的に袂を分かつ。ロザリィはMoHへと帰還し、本名であるコーデリアを再び名乗る。のちに彼女は姉ゴネリルと対決、これを排斥し、MoHの実権を掌握する。

フランは一行を先導したストークとともに、新天地を目指し旅立つ。それは果てのない旅に見えたが、彼女には確信があった。タワーはひとつではない。それを見つけ出すことができれば、見つけ出さなければ、あのアイザックという男に、立ち向かうことはできないと。

PARTS DESIGN

She was another who had potential.
The power to destroy the current order.
She was defeated, and yet she survived.
One destined to burn all to ash.
The other with an enduring will to fight.
I want to know which is real.
War is part of my existence.

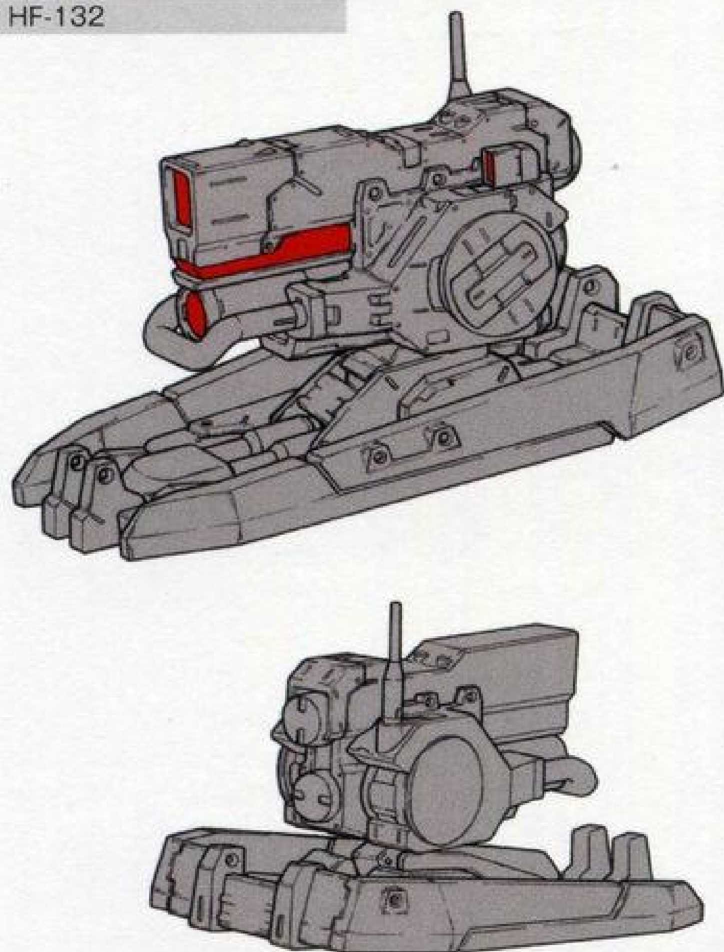
パーツデザイン

本作で追加された新規パーツの設定画をデザイナーコメントと共に掲載。ゲーム中で使われていないパーツの設定画も載せているので、見比べれば意外な発見があるかもしれない。

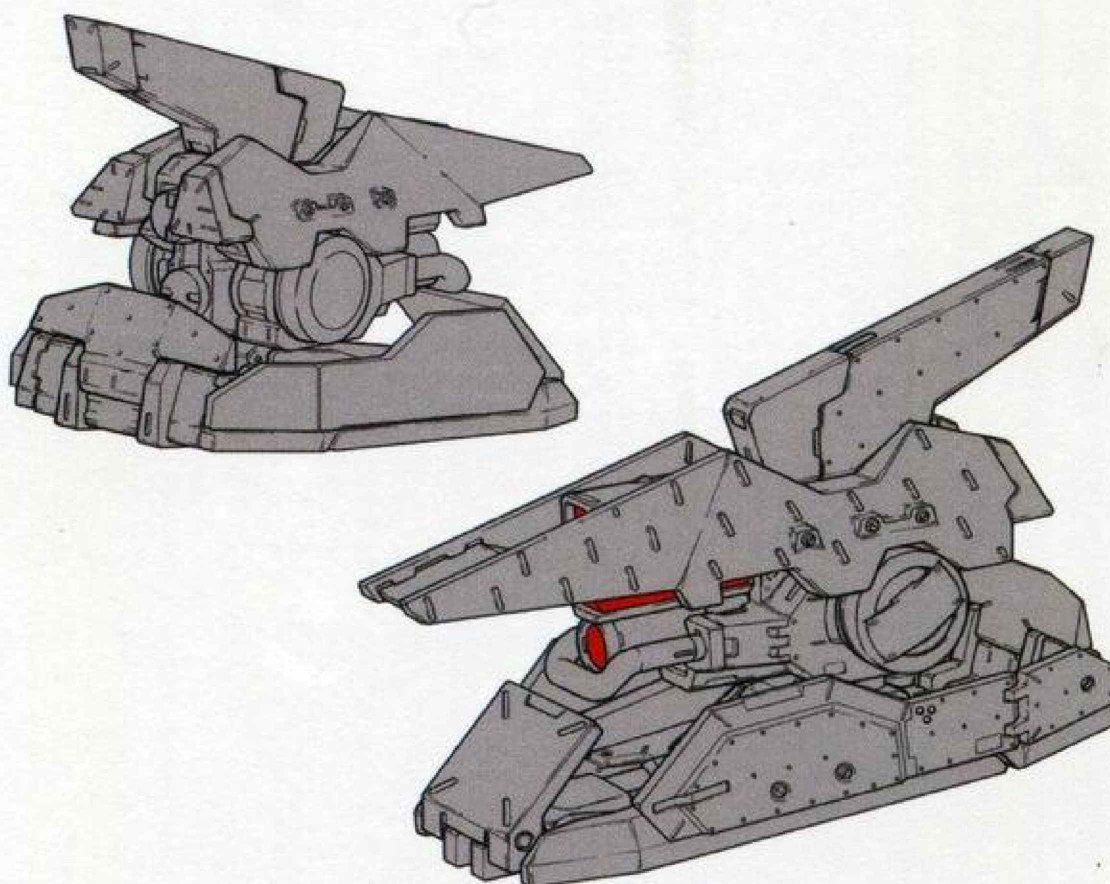
頭部 HEAD

KE防御型

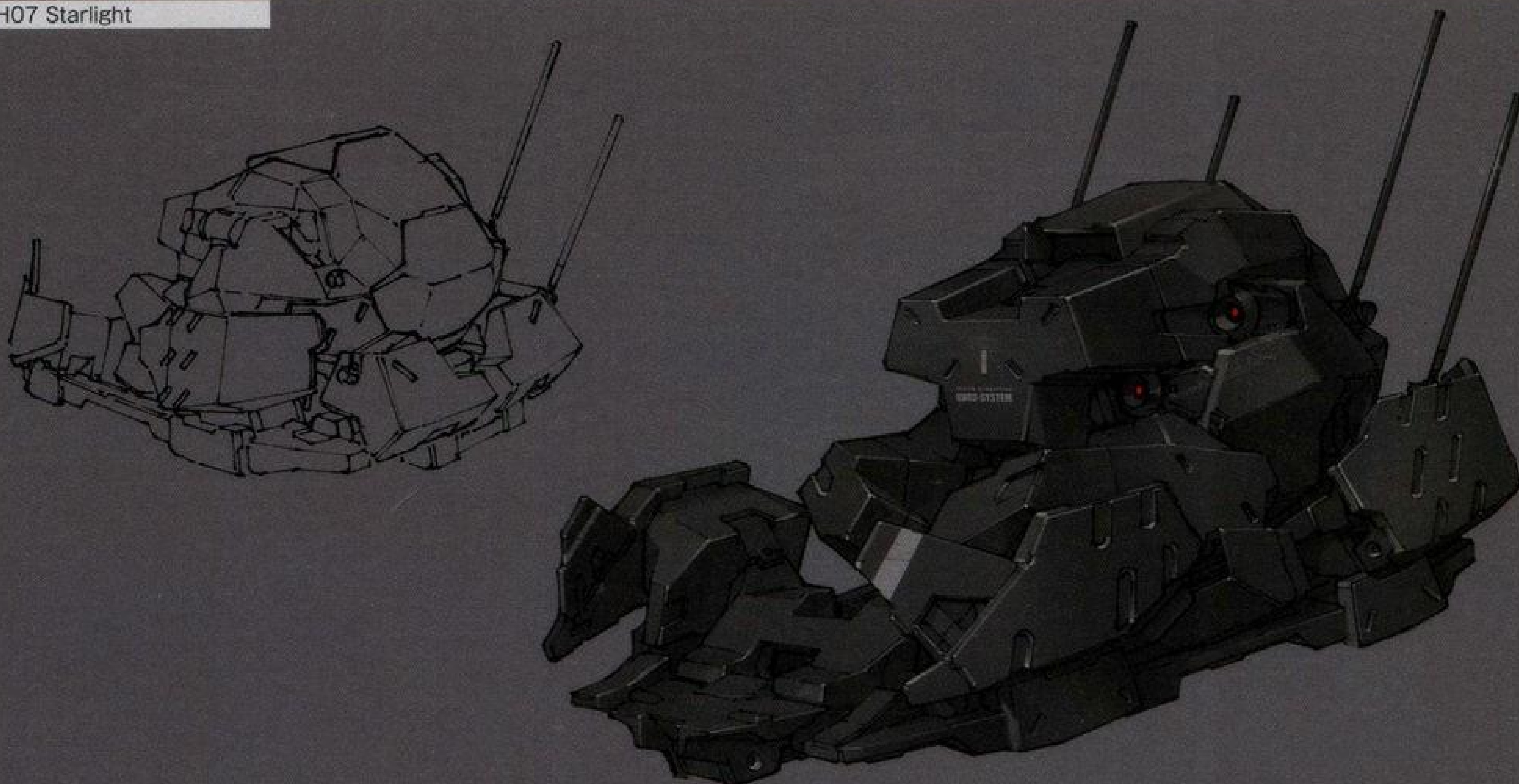
HF-132



HF-227

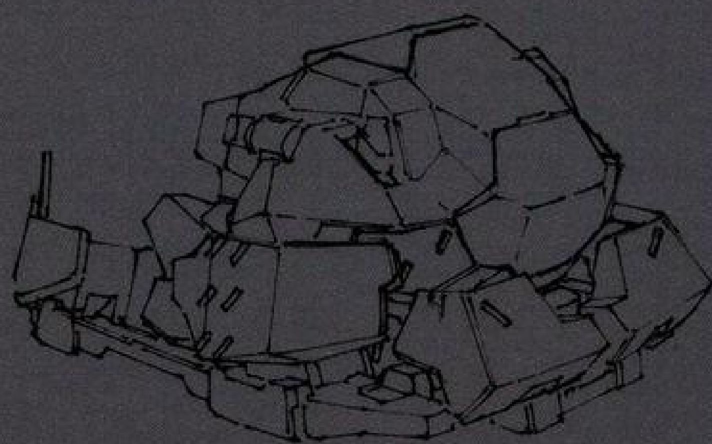


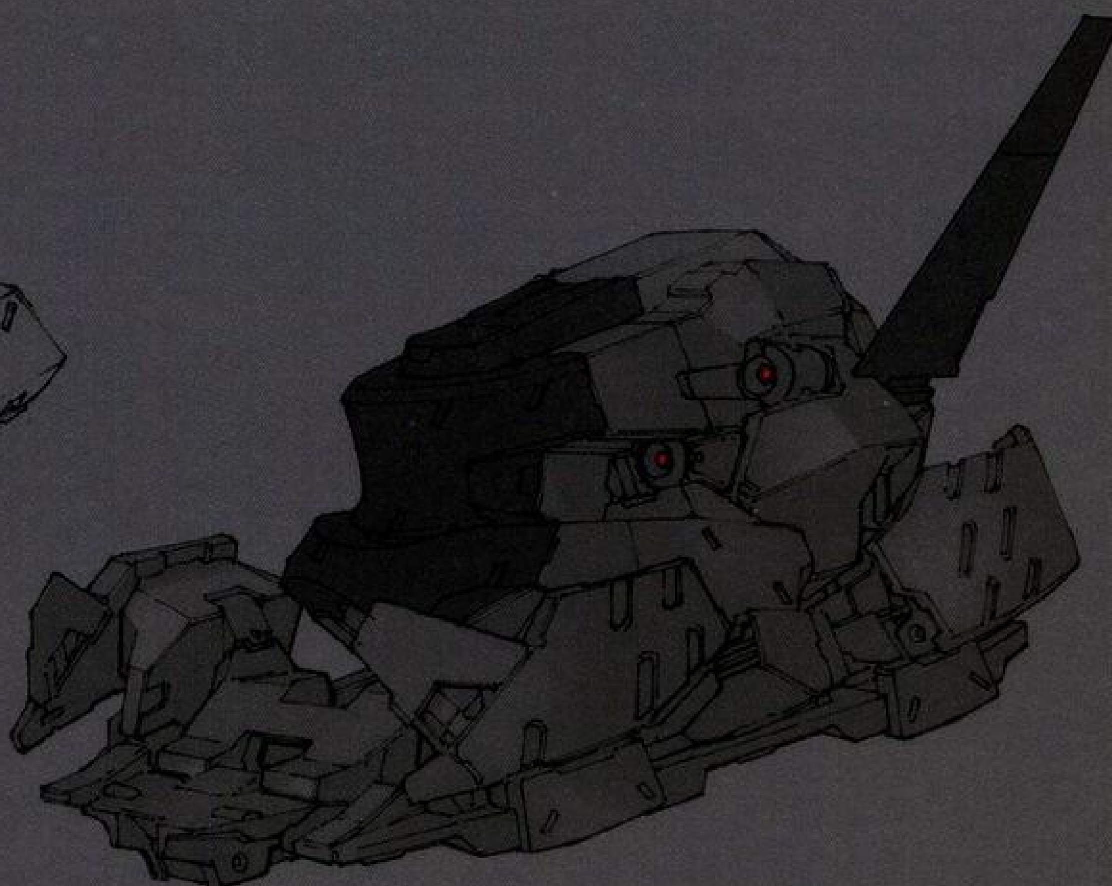
H07 Starlight



DESIGNER'S COMMENT 頭部に限りませんが、新規パーツは発掘されたものではなく、幾分か進んだ技術で新規に開発されたイメージを取り入れています。KE防御型のうち、基礎となる頭部HF-132は、カメラやセンサー機能のみで構成された至極シンプルな頭部です。装甲などはまったく考慮されておらず、かなり打たれ弱そうな印象になっています。その派生のHF-227は、ヒロイックなシルエットになるようデザインにしました。内部はHF132と同様のものですが、外装を載せることによってまったく異なった印象にしています。

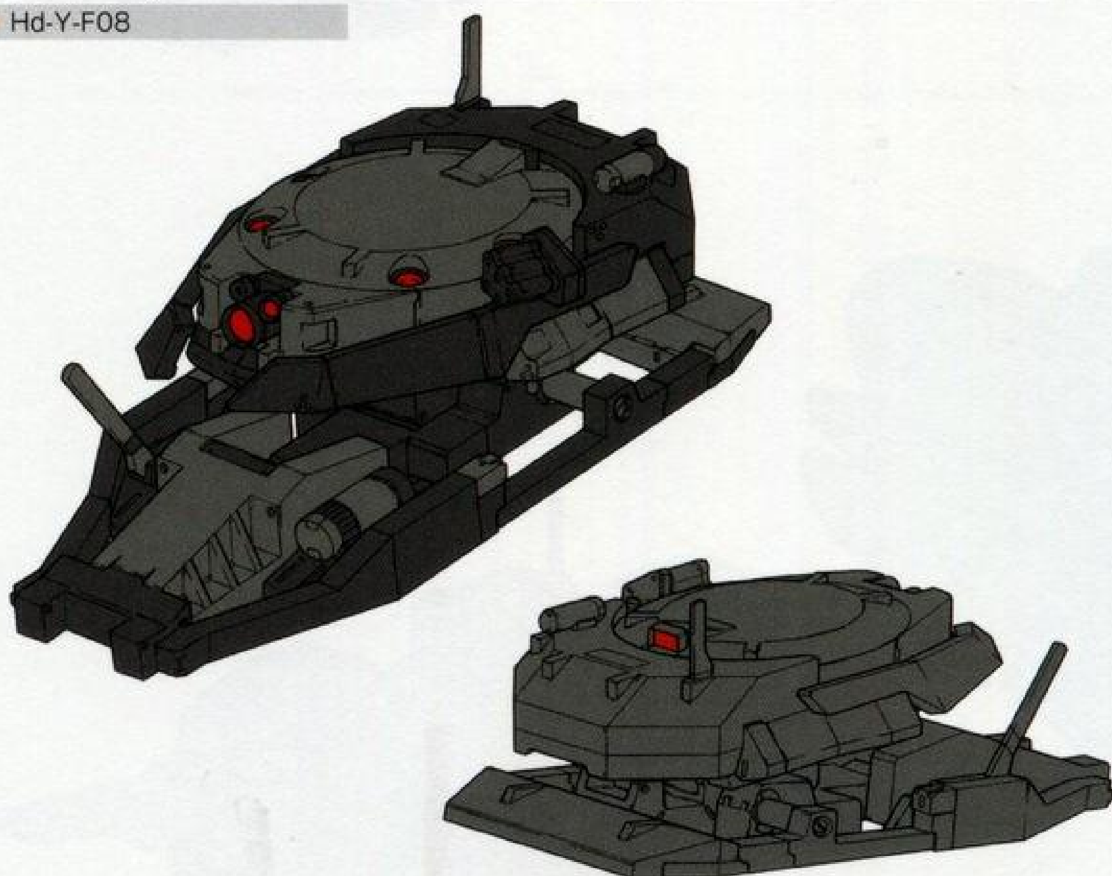
H12 Swallowtail



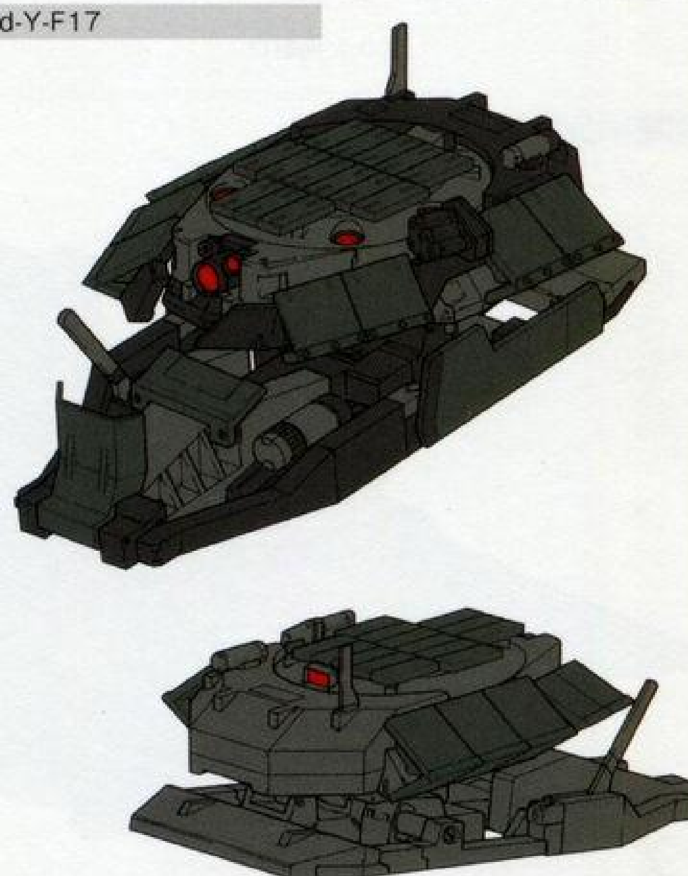


CE 防御型

Hd-Y-F08

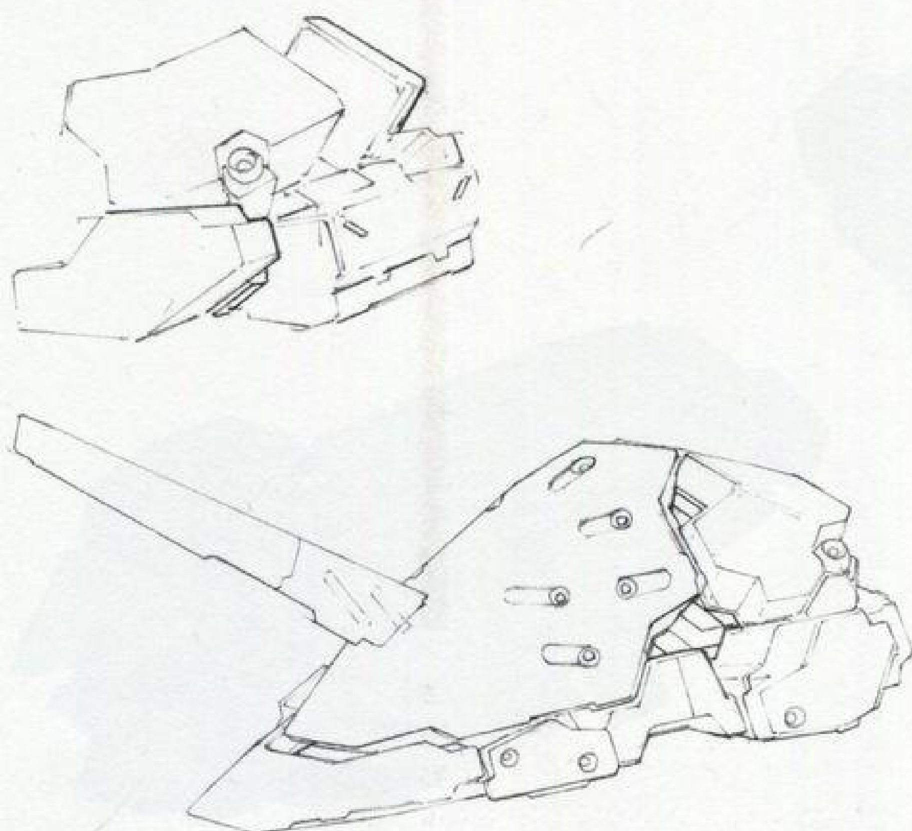


Hd-Y-F17

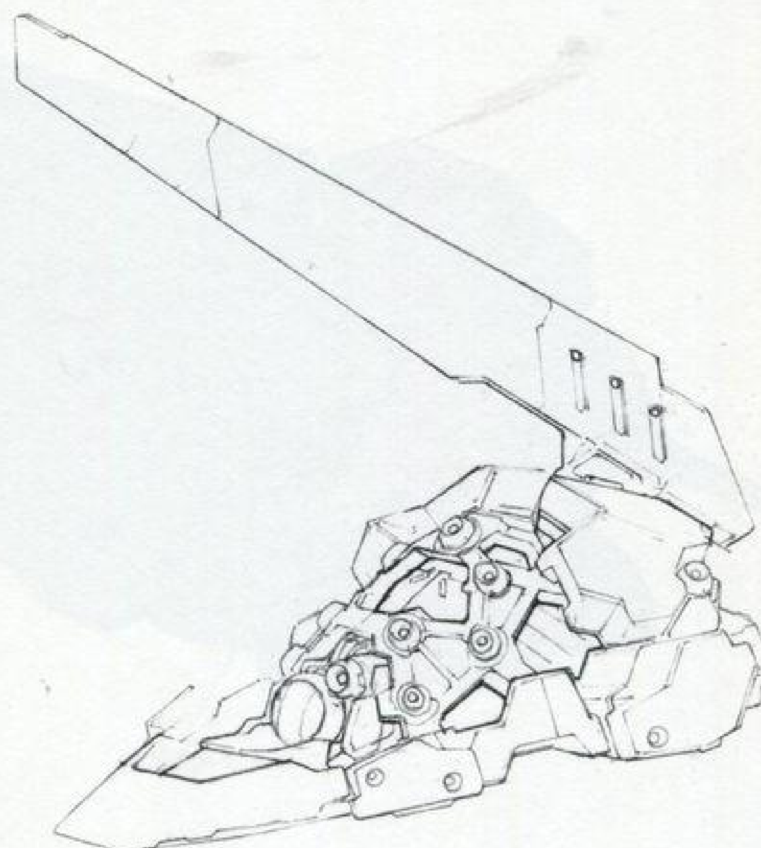


TE 防御型

H02 Scarlet

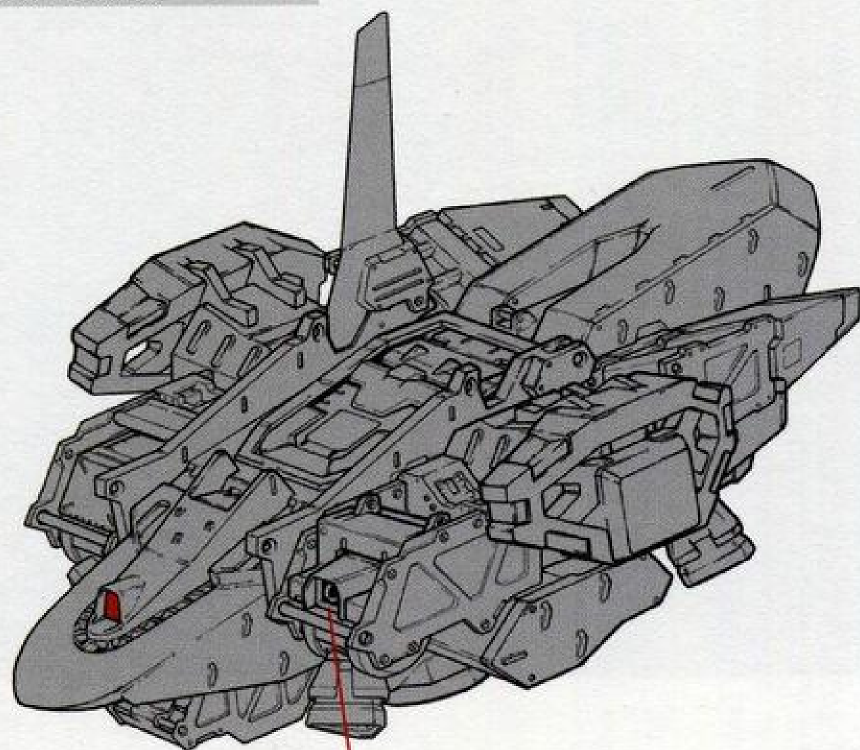


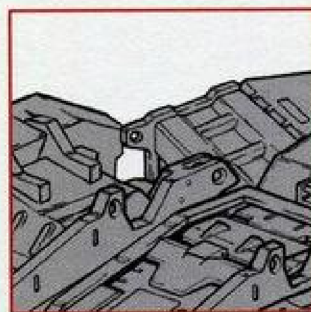
H09 Snakeberry

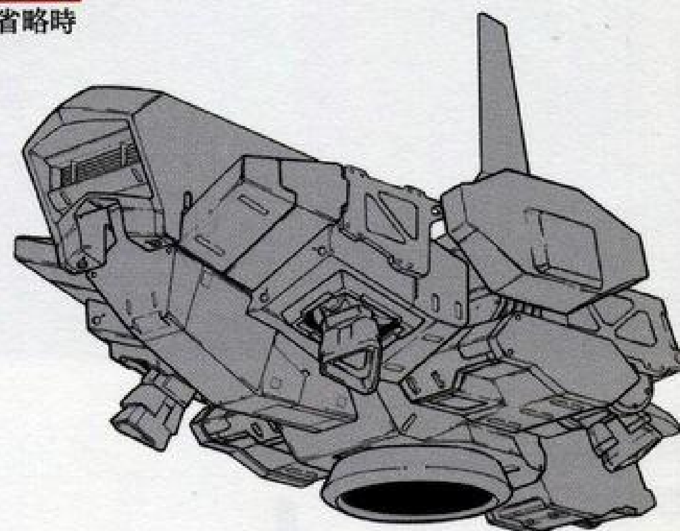


KE防御型

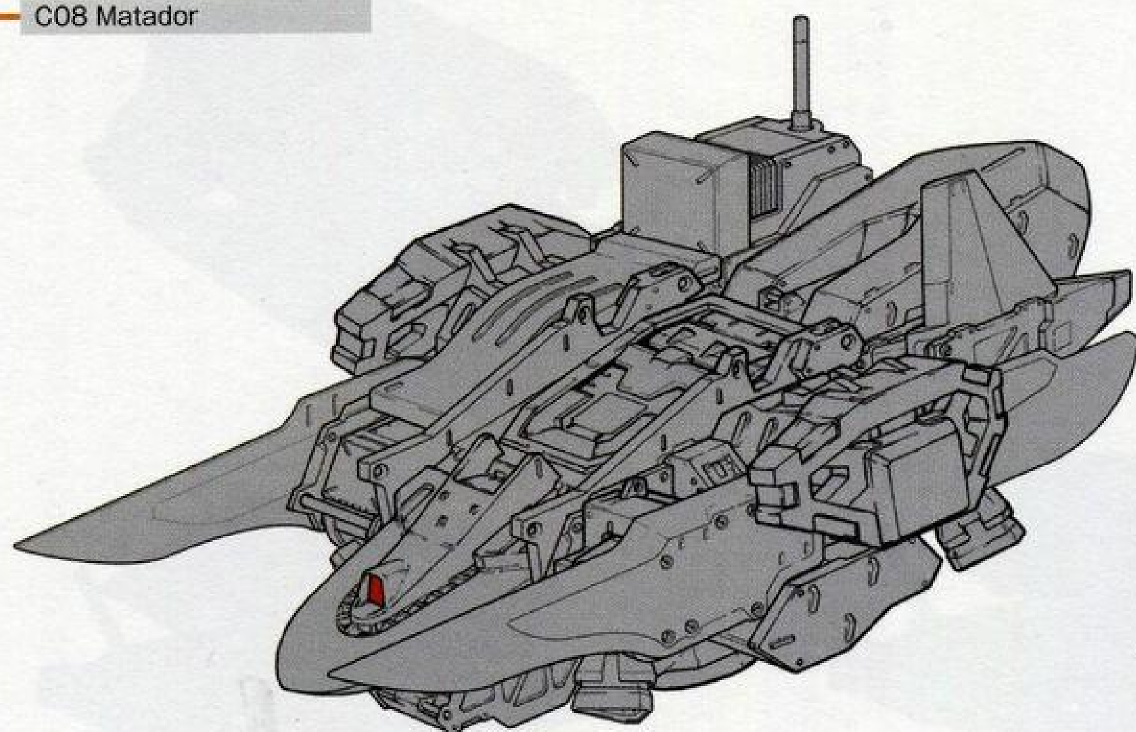
C03 Malicious

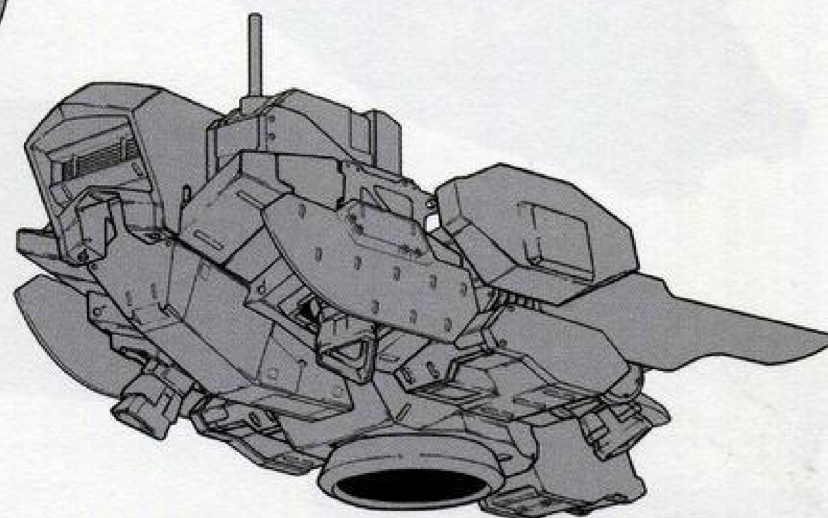




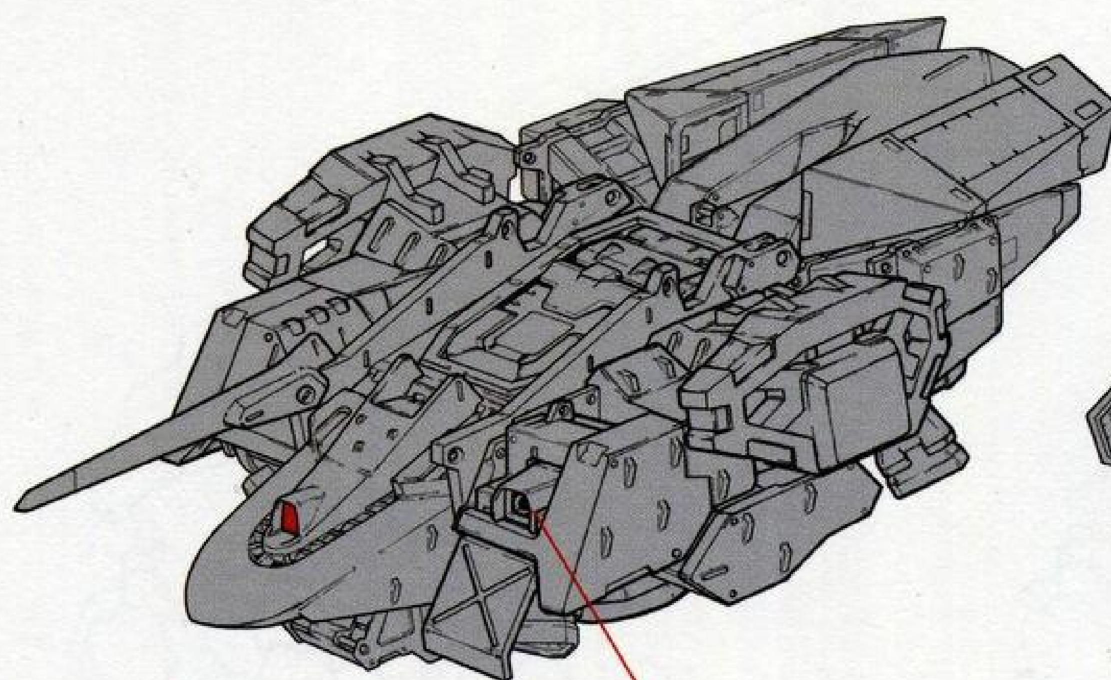


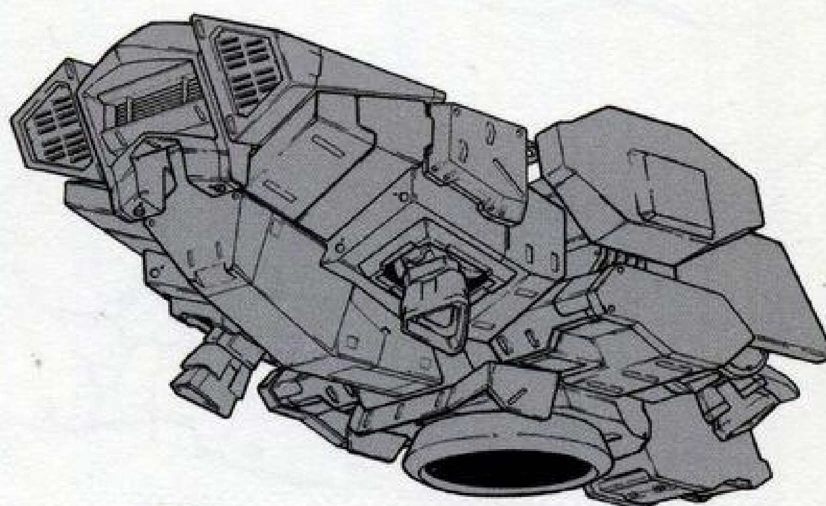
C08 Matador





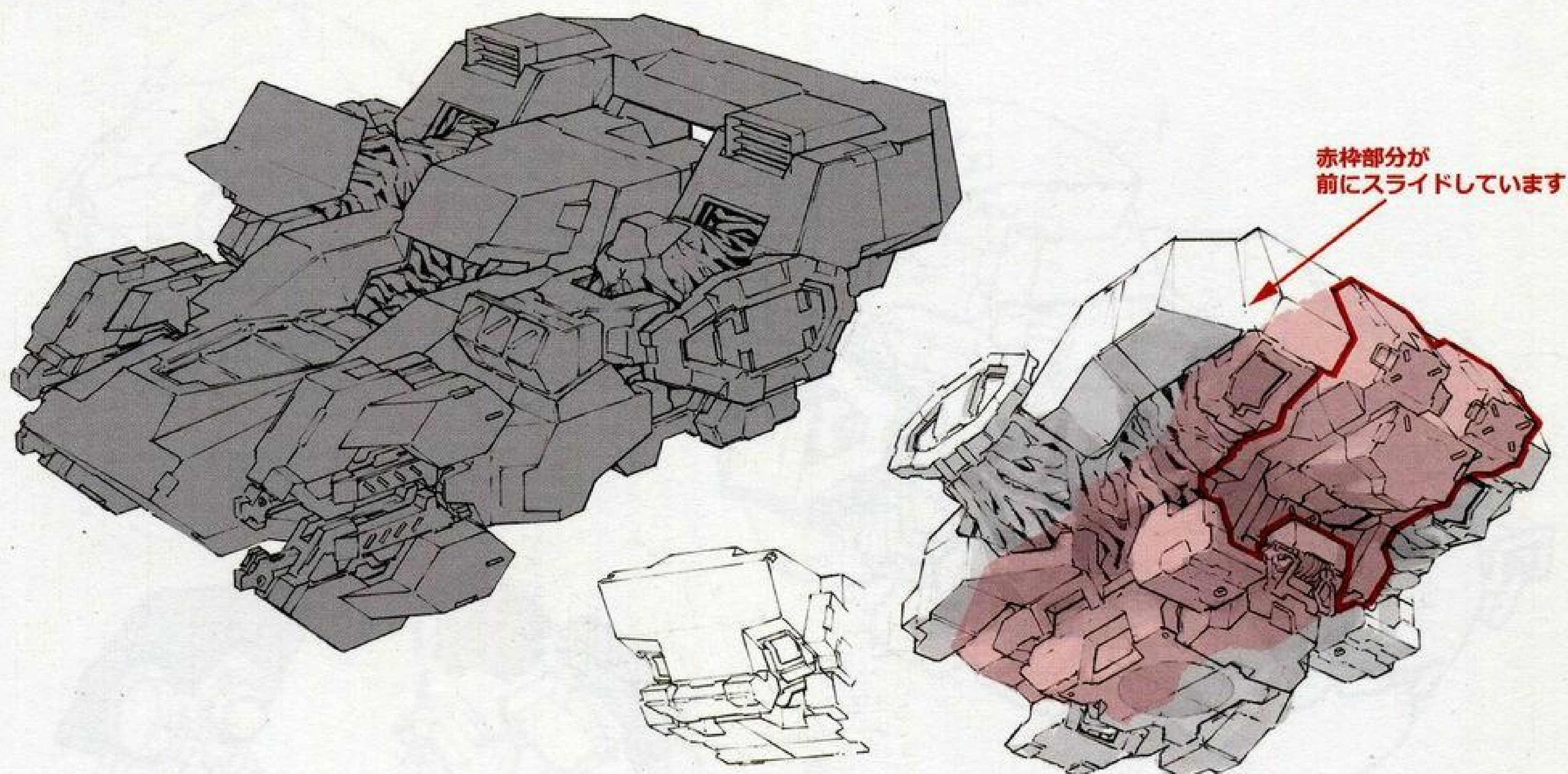
C08 Matador派生（未使用）



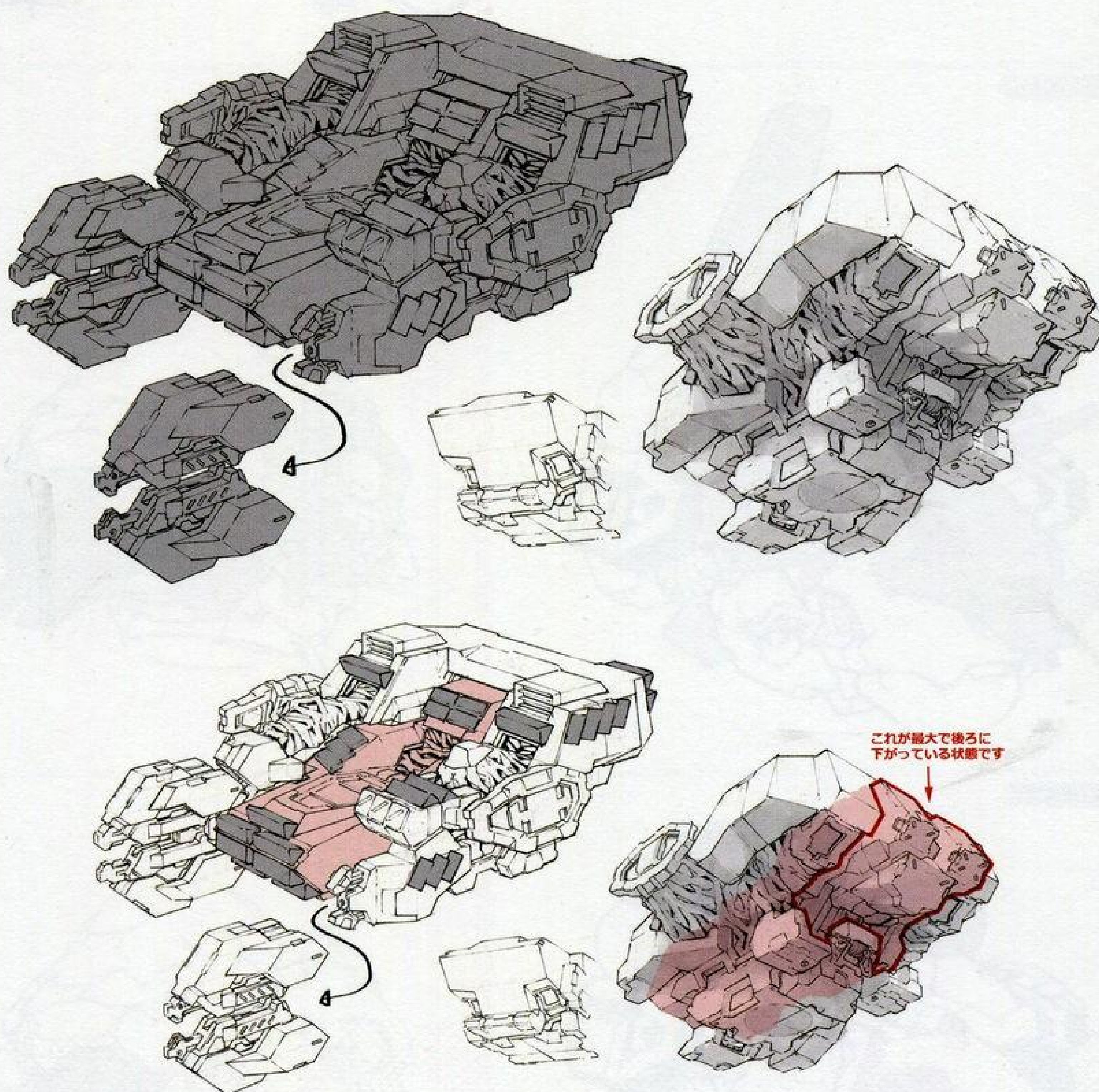


CE 防御型

TAMAKAZURA mdl.1



TAMAKAZURA mdl.2

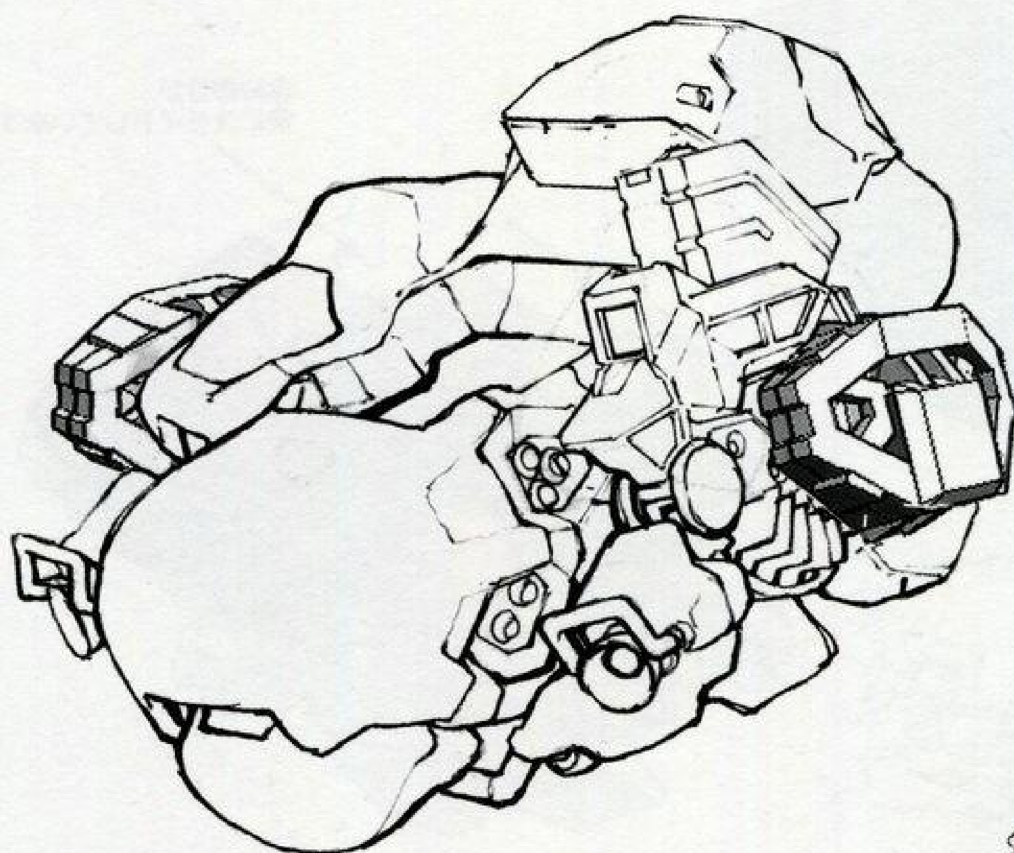


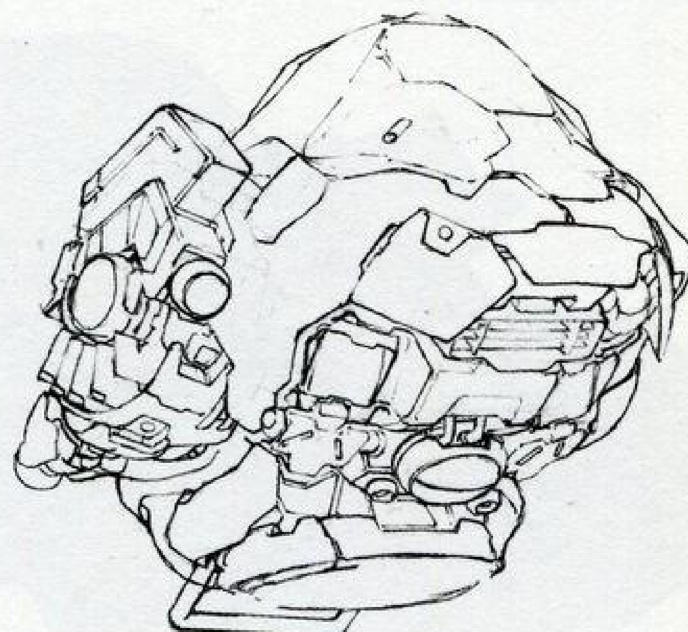
HEAD
CORE
ARMS
WEAPON ARMS
LEGS
FCS
GENERATOR
BOOSTER
RECON
ARM UNIT
SHOULDER UNIT
OVERED WEAPON

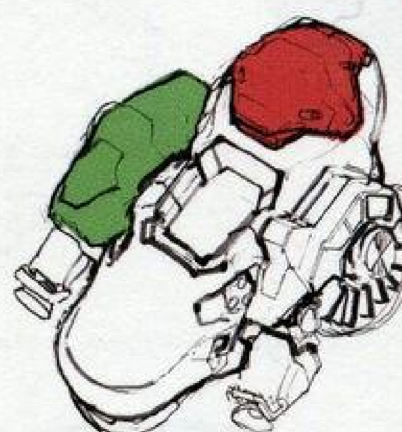
DESIGNER'S COMMENT C08 Matadorの特徴はブレードのような形状の板です。これはコクピットブロックへの側面からの攻撃を軽減する狙いを持たせた増加装甲になります。この増加装甲はコクピットブロックよりも前側に突き出しており、ワイヤーカッターとしても機能します。ほかにもTAMAKAZURAは頭部が前に突出した設計だったりと、カスタマイズの幅を広げる目的で、シルエット栄えを優先してデザインしています。しかし、頭部の位置を変えるのは言葉にできない恐怖感があったので、いつでも縮められるデザインにはしてありました。

TE 防御型

C07 Mercury

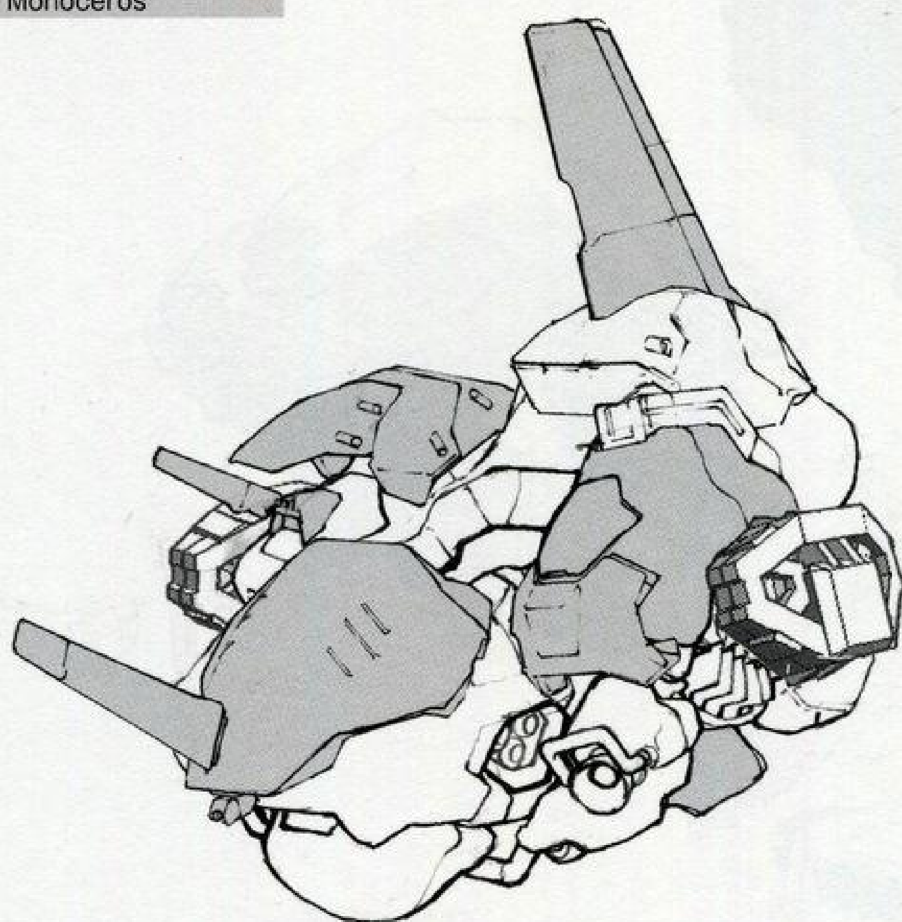


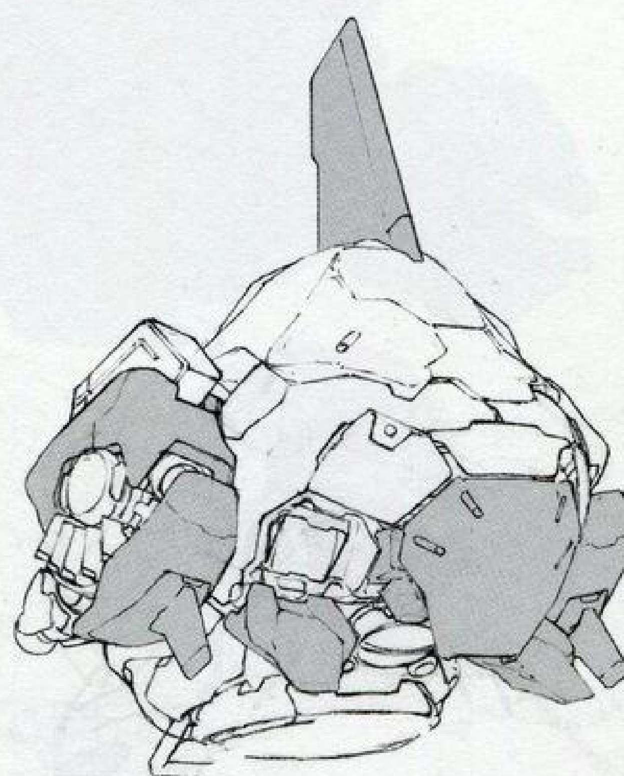




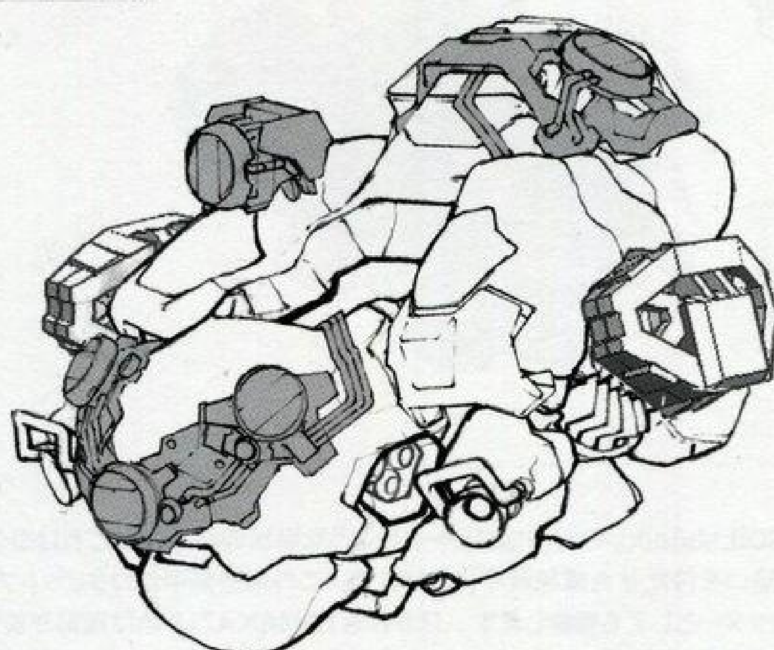


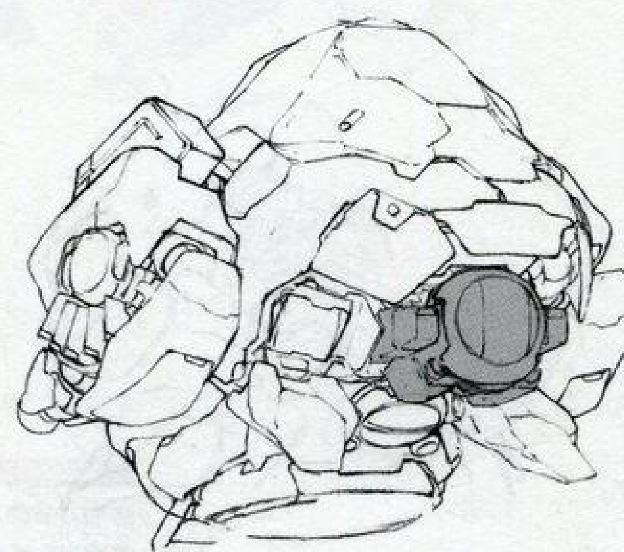
C11 Monoceros





C07 Mercury派生（未使用）

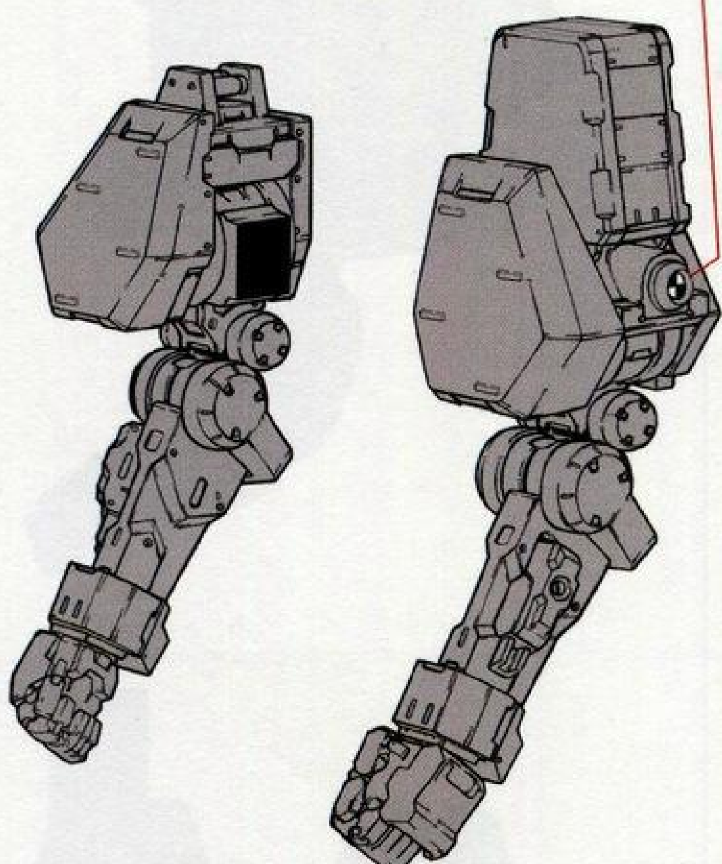


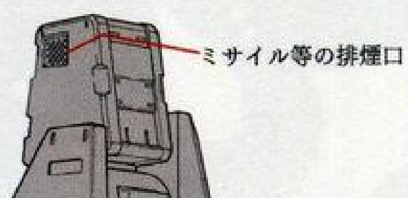


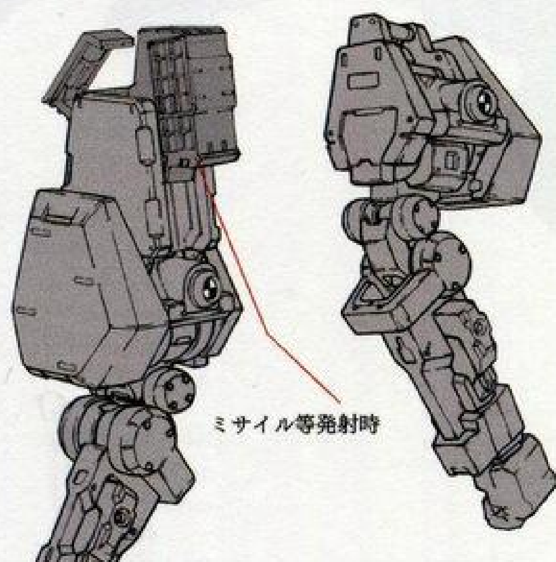
腕部

KE 防御型

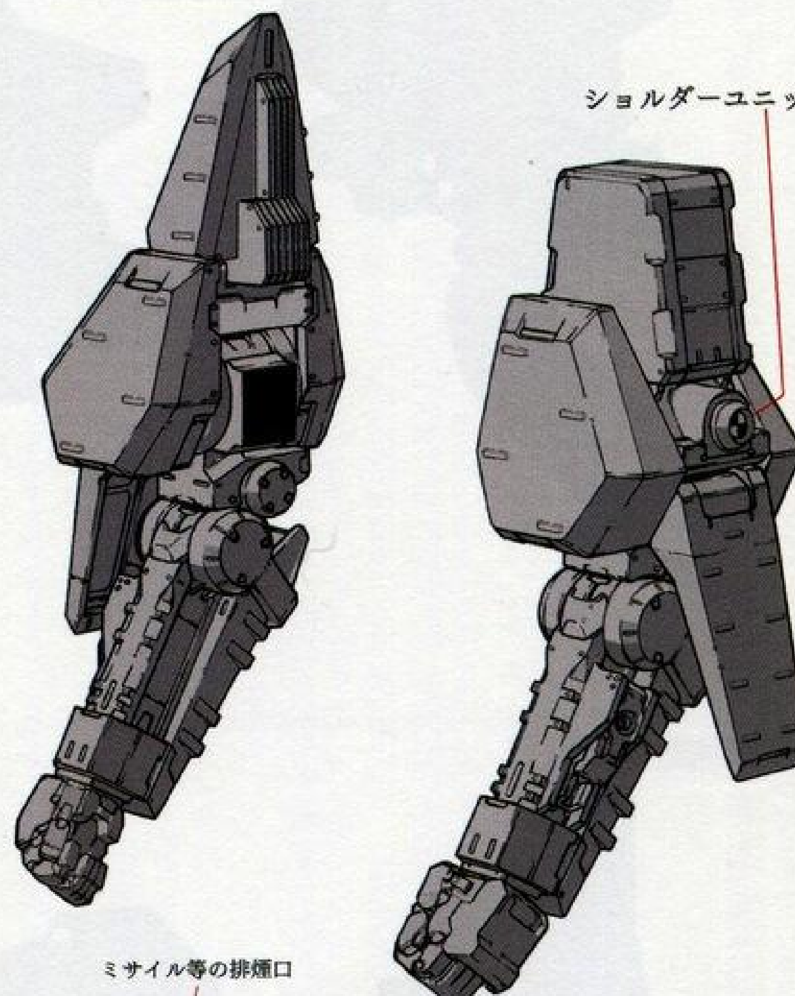
UTSUSEMI mdl.2

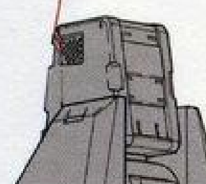


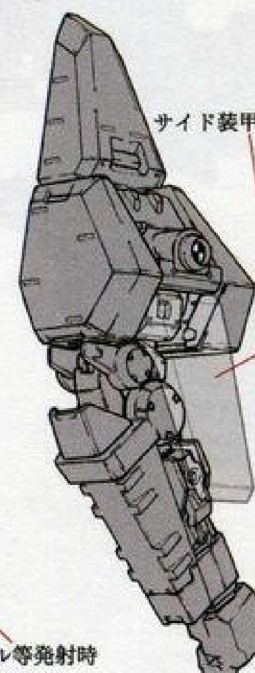


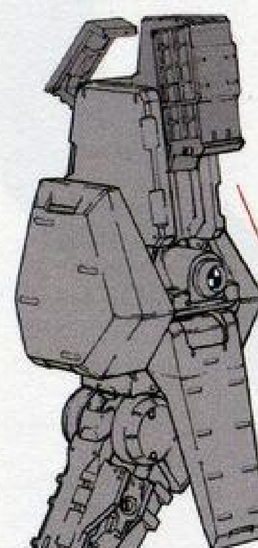


UTSUSEMI mdl.4

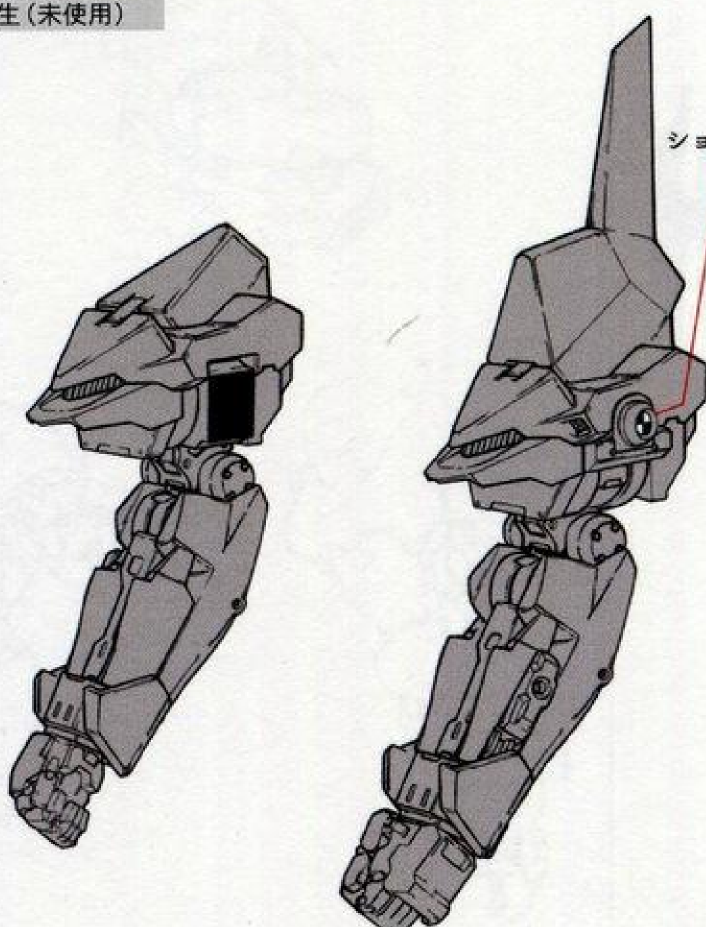


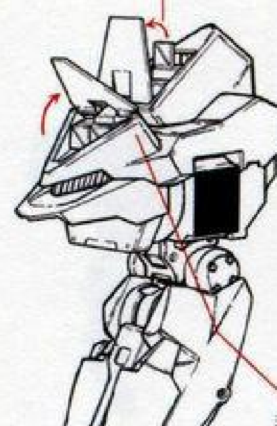






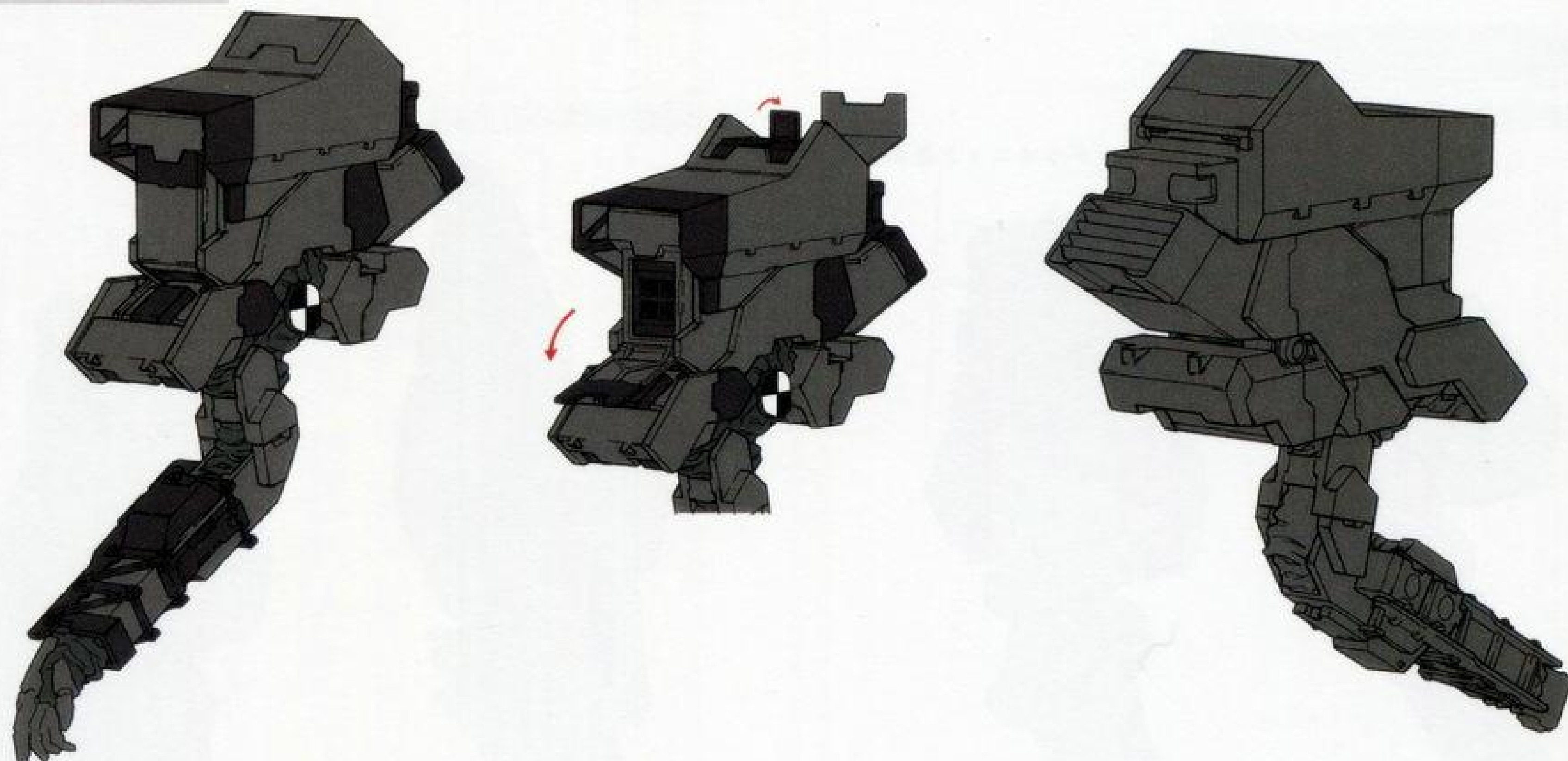
UTSUSEMI 派生（未使用）



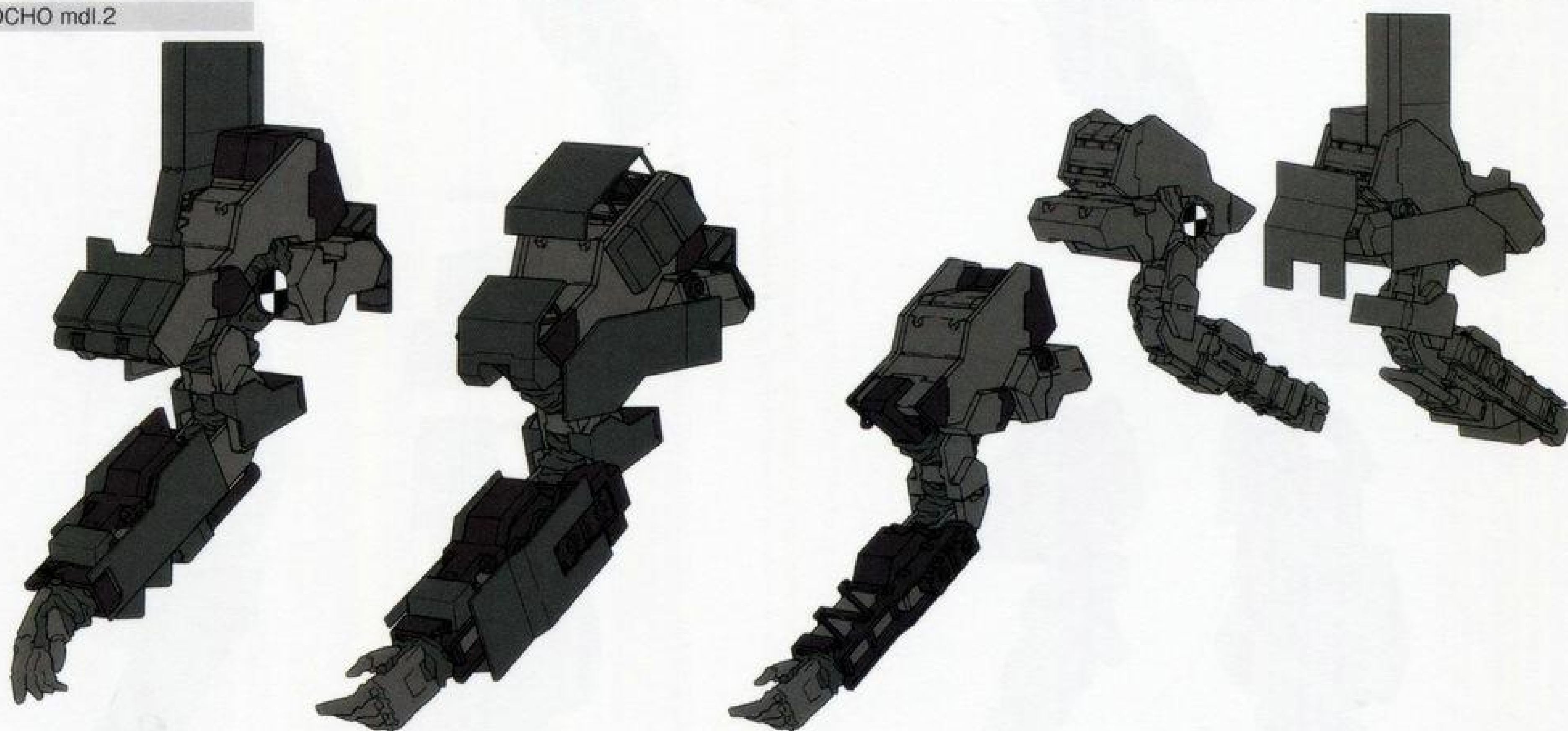


CE 防御型

KOCHO mdl.1

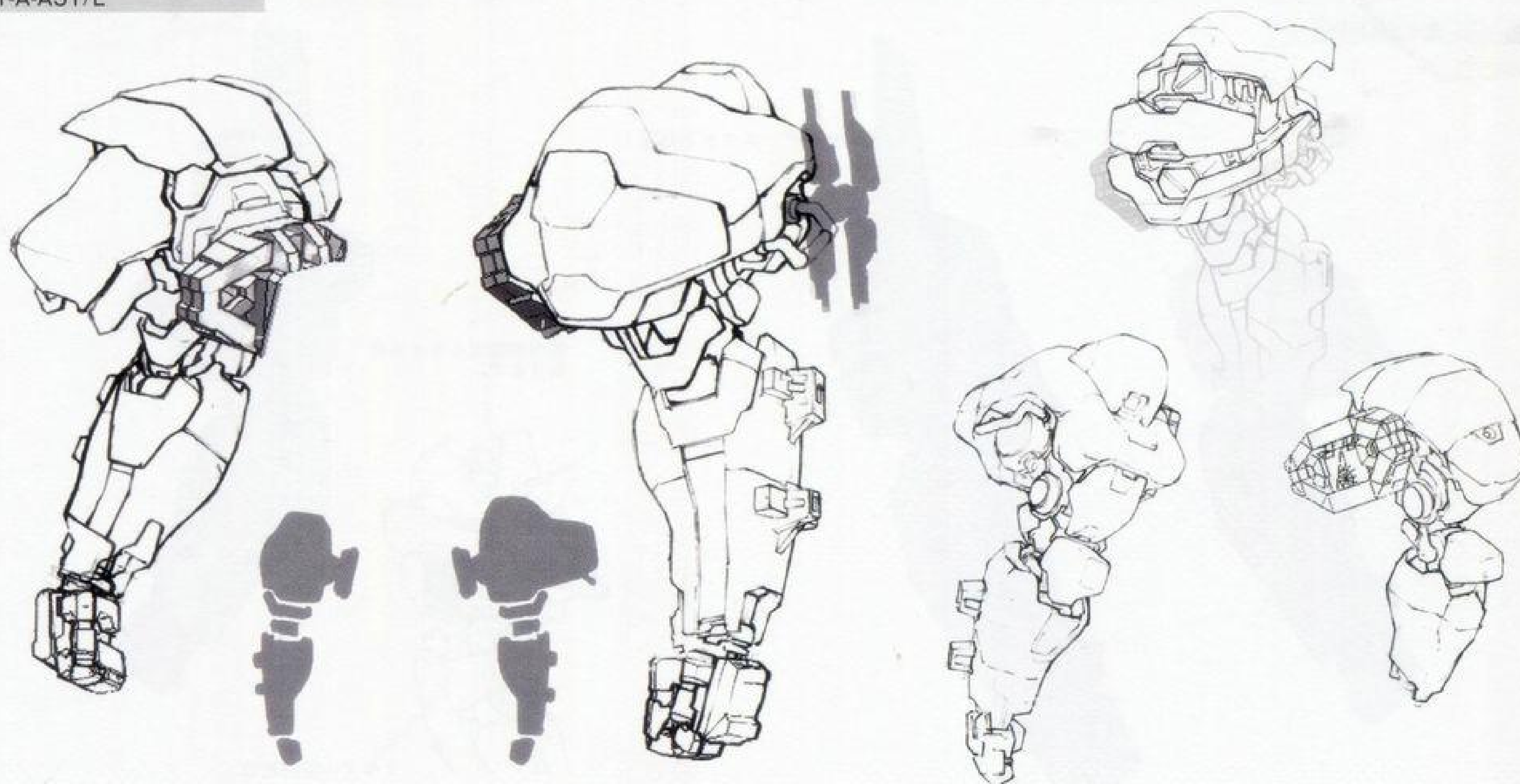


KOCHO mdl.2

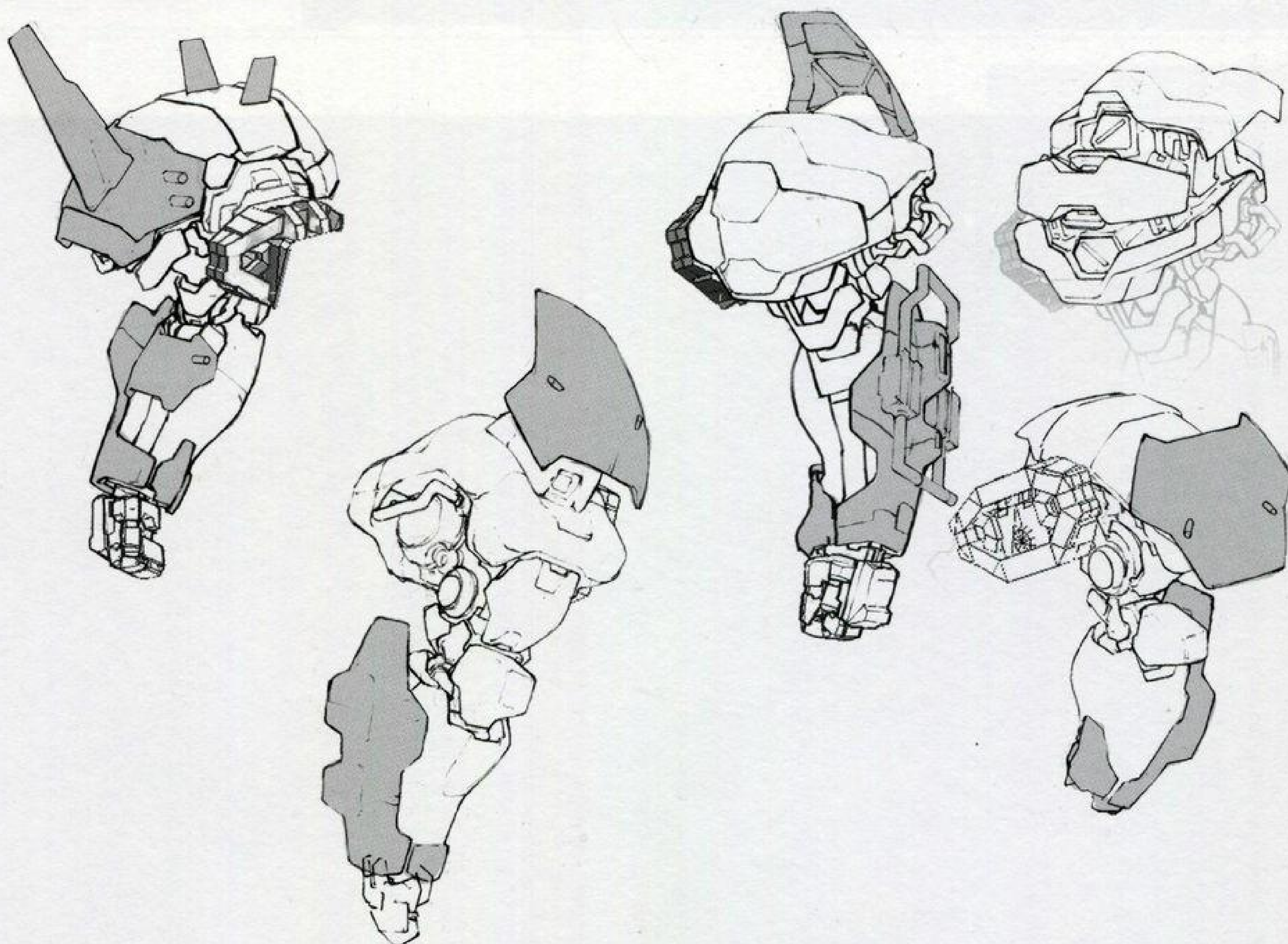


TE 防御型

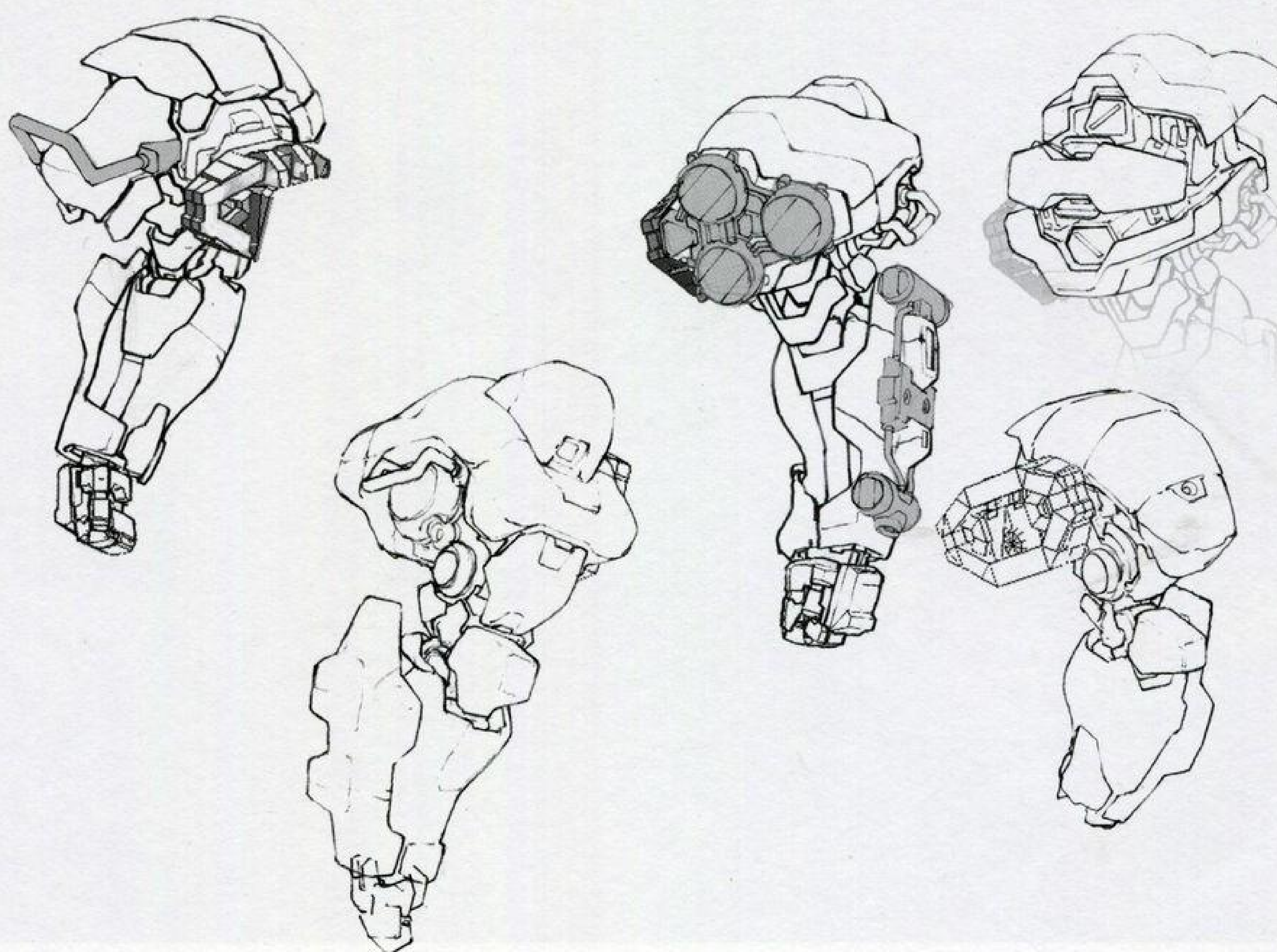
Ar-A-A51/L



Ar-A-A76/L



Ar-A-A51派生（未使用）

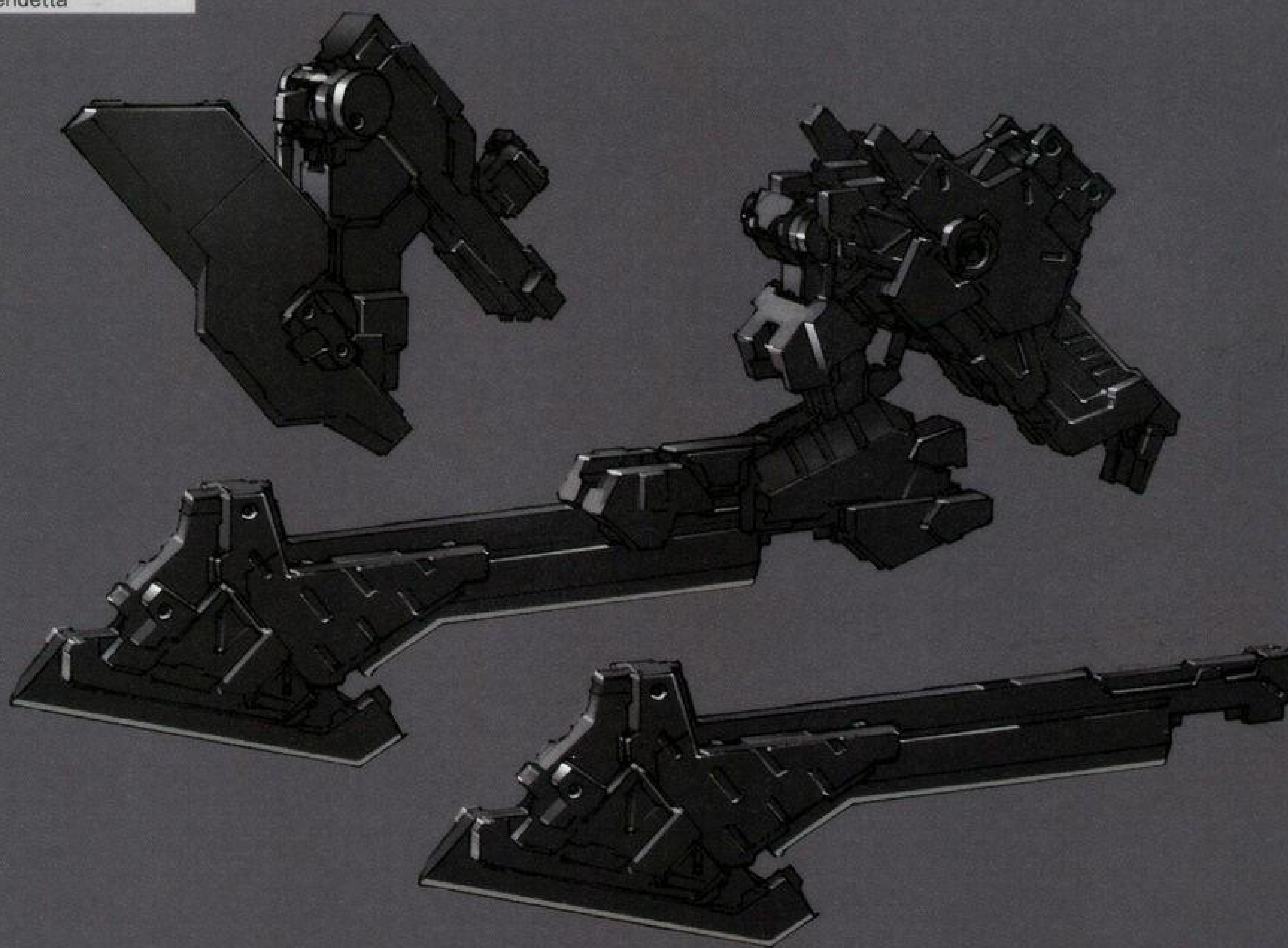


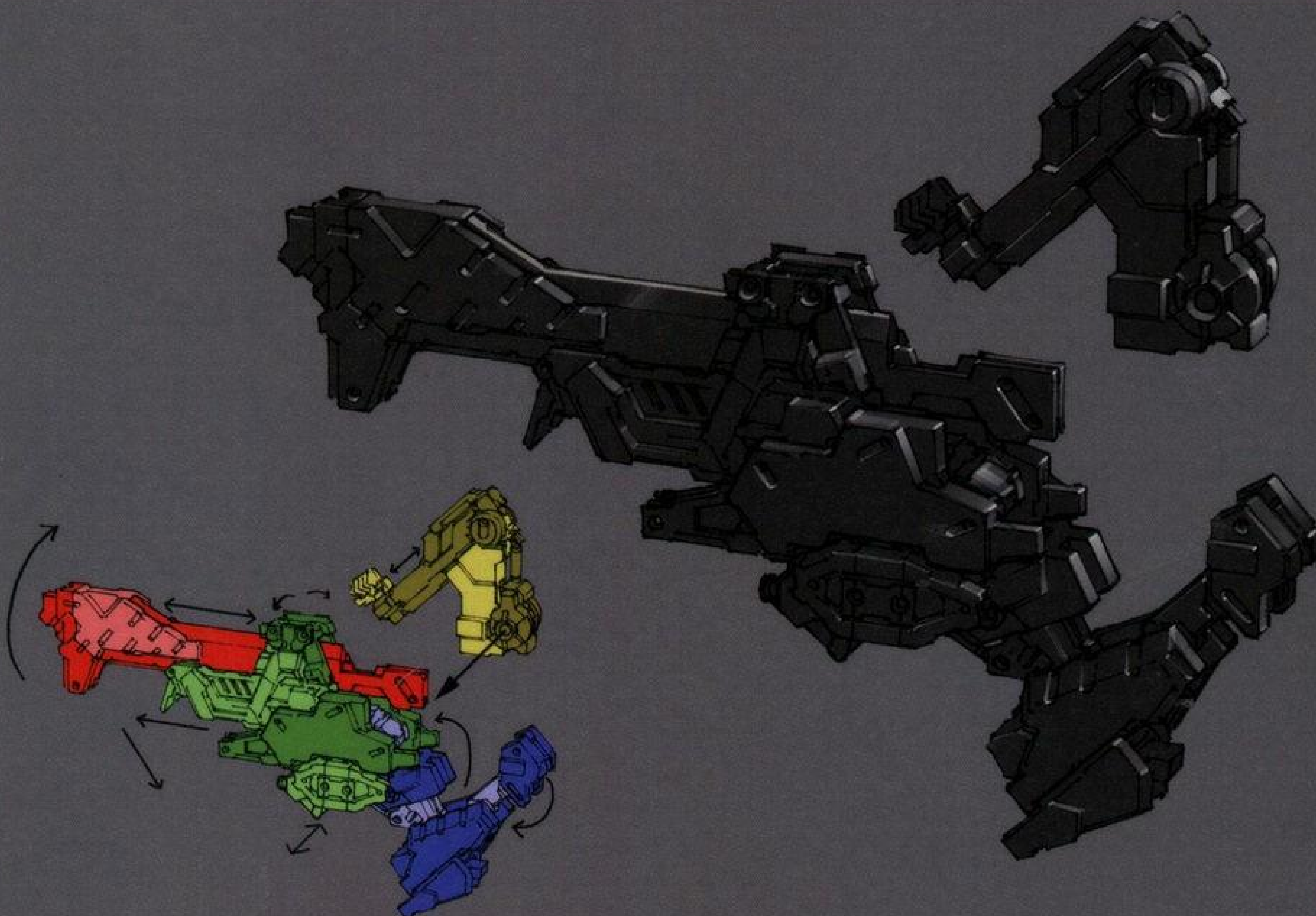
DESIGNER'S COMMENT 新規アームパーツも色々な派生パーツで形を変えています。とはいえ、今回は特殊腕のほうが目立っているので、影が薄くなってしまいました。UTSUSEMIは正面（背面）からのシルエットがハの字型になるように意識してデザインし、ショルダーユニットは箱状のユニットから横にミサイル発射口がせり出す機構にしました。KOCHOはmdl.2の装甲板などを外したものが基礎となっています。

特殊腕

ブレード

A11 Vendetta



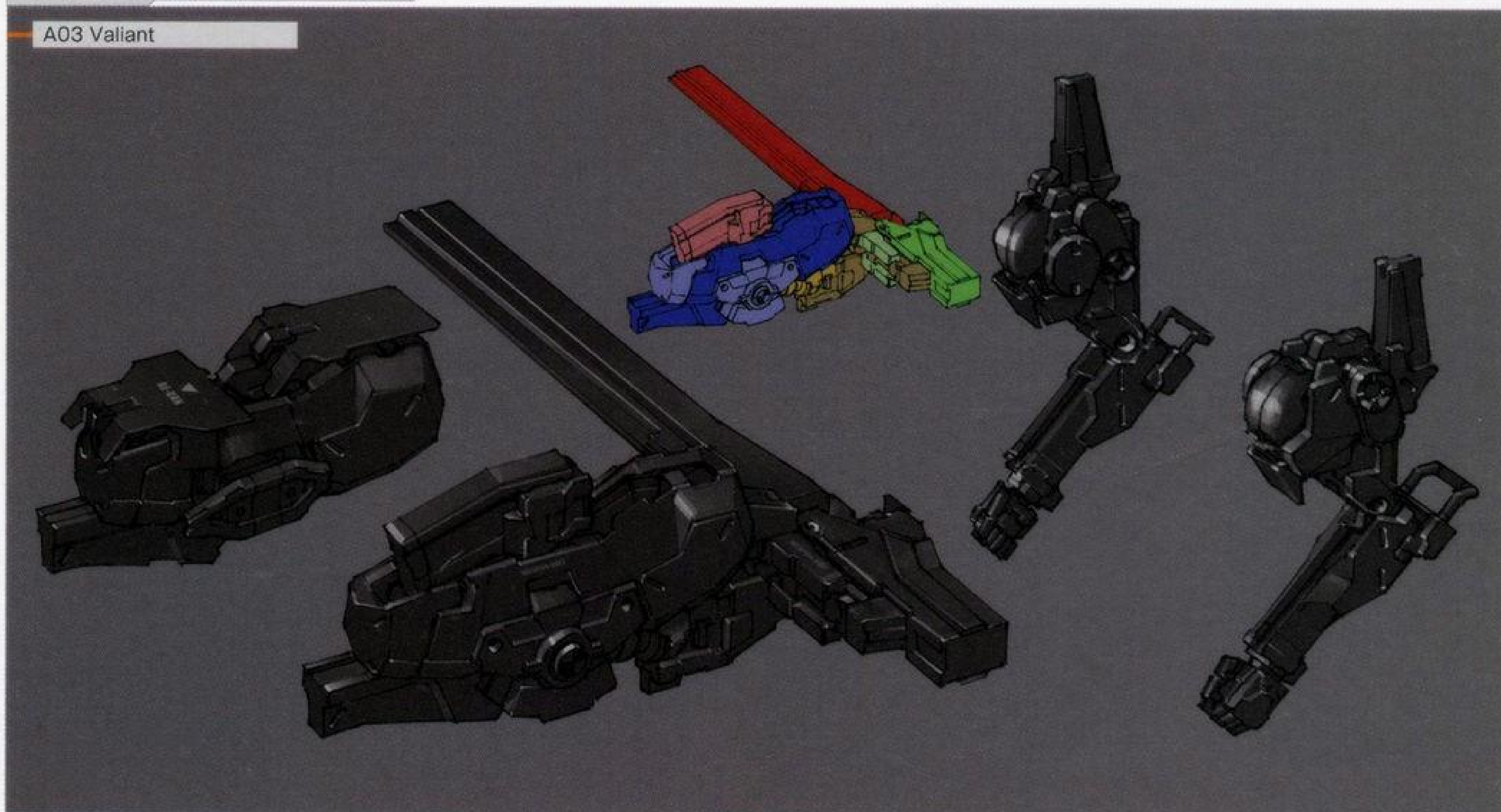


DESIGNER'S COMMENT　特殊腕は、今までより一段進んだデザインに挑戦しました。従来では、変形というと「展開」⇔「収納」のニュアンスがすごく強かったのですが、今回の特殊腕は「攻撃方法A」から「攻撃方法B」に移り変わる形を強く出そうとしています。変形する際の動きなどもできる限り嘘をつかず、要所要所で整合性をとりました。一個のAC兵装として量産を目的に製造されたイメージですね。ブレードは最初にデザインした特殊腕だったので、ギミックはかなり凝った造りになっています（斧のように刃先が重く、遠心力で威力が増すイメージ）。グラフィッカーと話し合いながら作っていたので、デザイン画だと可動箇所がゲーム中とは異なっています。

A11 Vendetta

スナイパーキャノン

A03 Valiant



DESIGNER'S COMMENT スナイパーキャノンは2番目にデザインした特殊腕です。後から特典フィギュアに合わせて調整したこともあり、苦労したパーツですね。スナイパーキャノンはもともと砲身を根元から折りたたむという設計思想があったので、特殊腕も砲身を途中で折ったりせず、肩を突き抜ける変形ギミックにしました。スナイパーキャノンのなかではもっとも長い砲身になっており、横に背負って歩くACのイメージはよかったかなと思います。

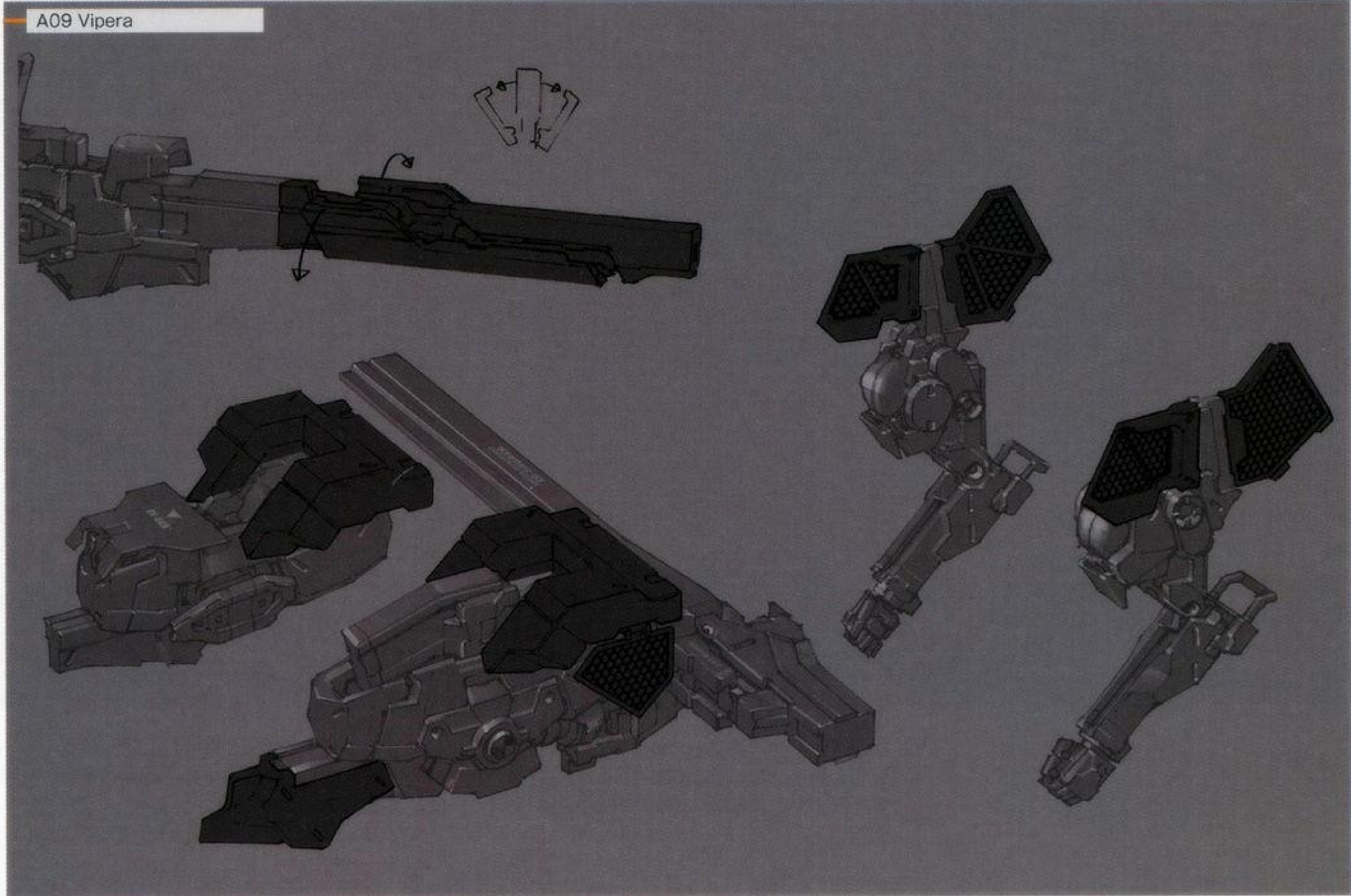
A03 Valiant

パーツ分離図

砲身部分は突き抜けるまで前方にスライド

パーツ分離図

A09 Vipera



ヒートキャノン

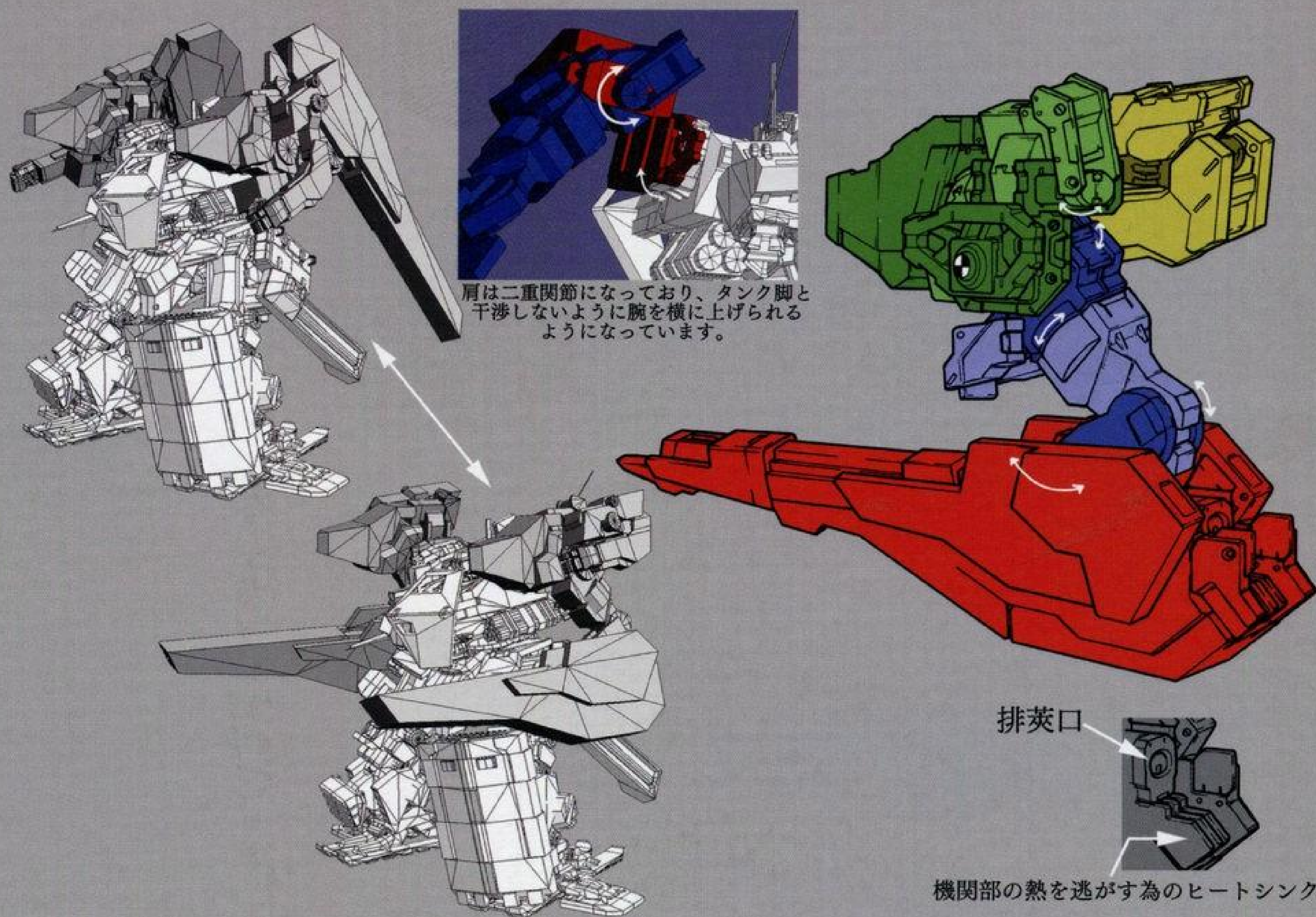
Wa-V-P03

収納状態

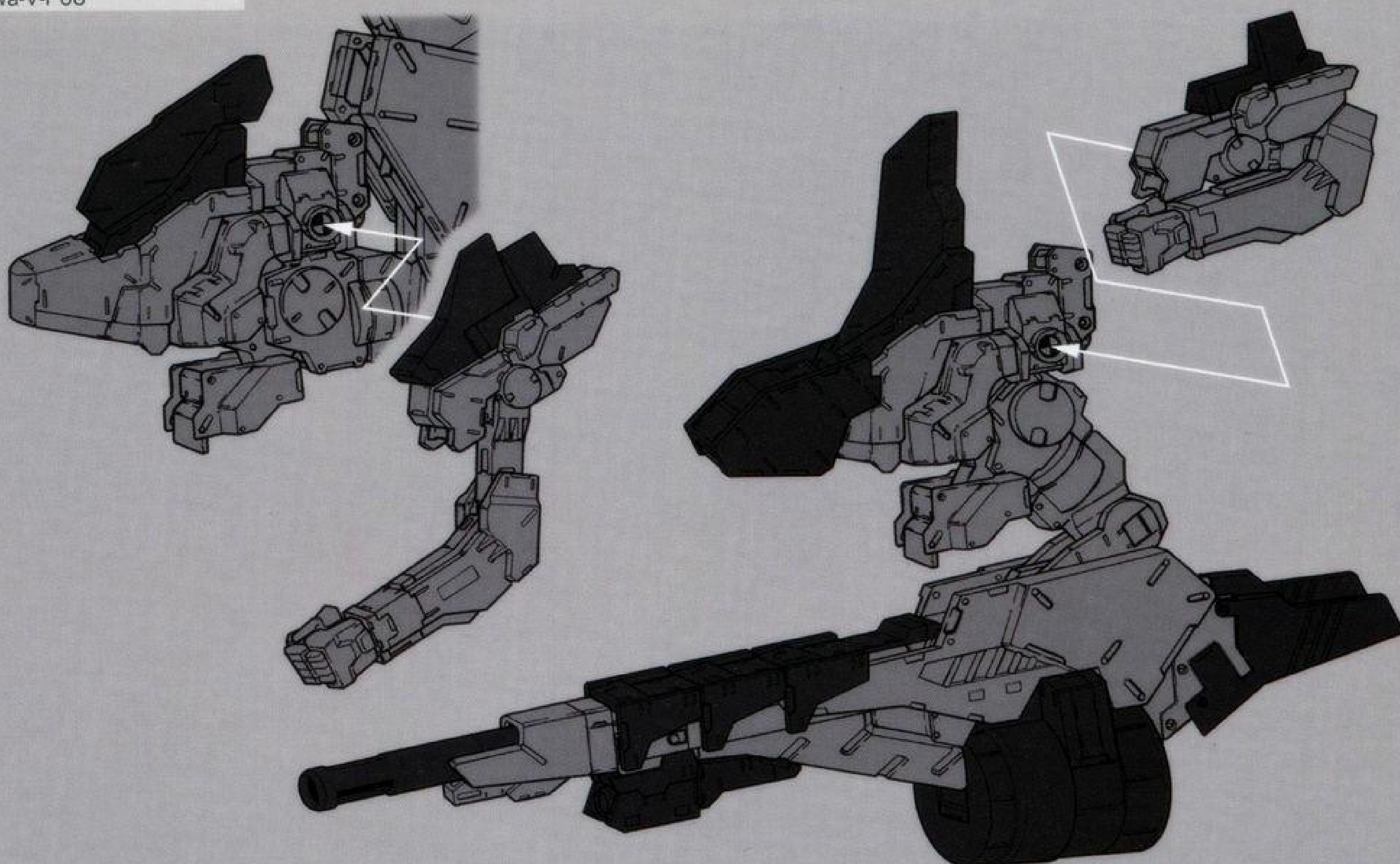
腕部収納状態

展開状態

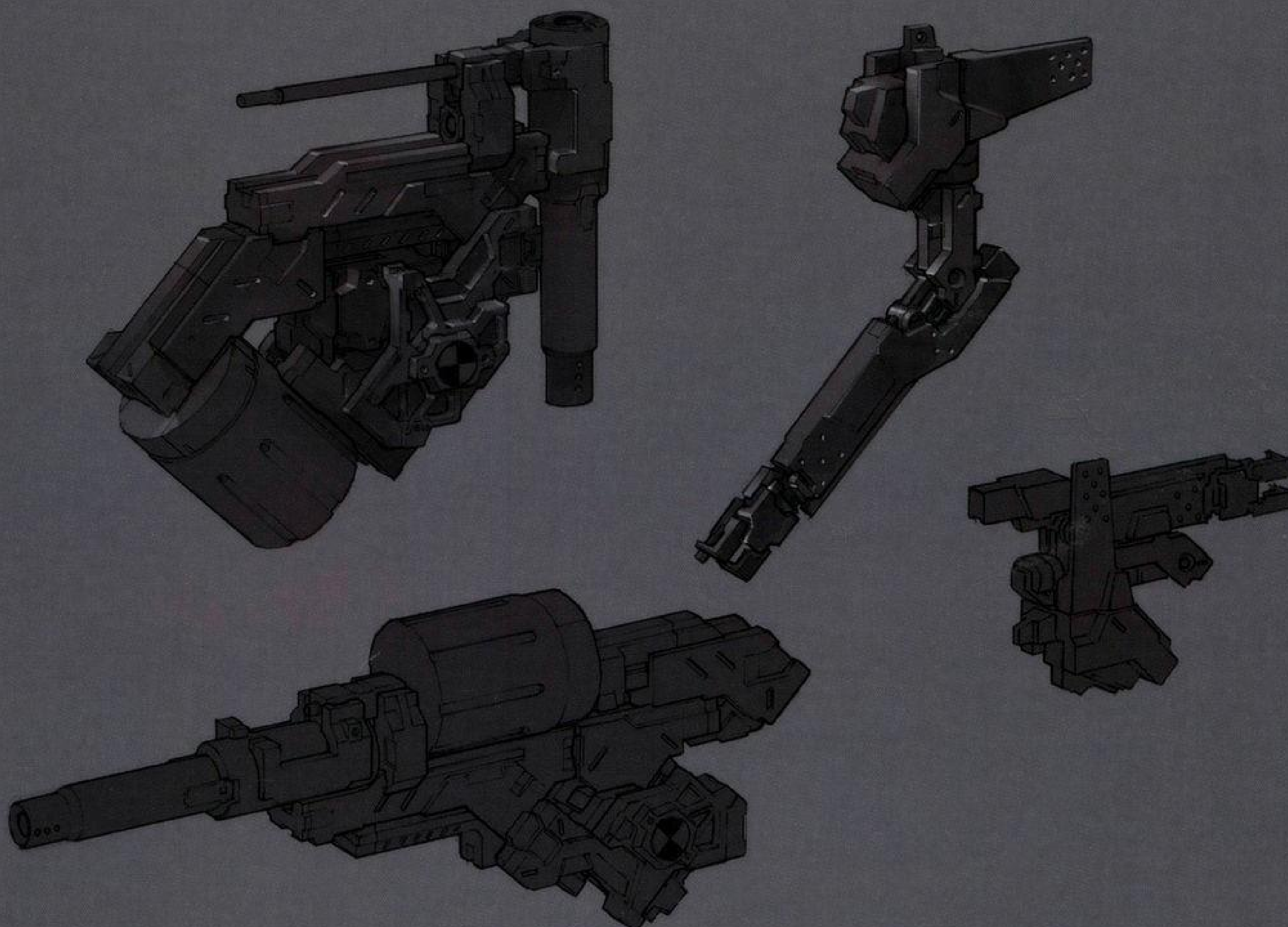
腕部展開状態



DESIGNER'S COMMENT Wa-V-P03のビジュアル面は、某アニメの武器をイメージしたものになっています。『アーマード・コア』をプレイしているほとんどの人にはわかる気もしますが……。特殊腕の初期にデザインしたこともあり、変形もいたってシンプルになっています。派生型のWa-V-P08では砲身が延長され、外装が追加、マガジンの大型化にともないドラムマガジンに変更されています。



ヒートショット



DESIGNER'S COMMENT ヒートショットは、収納時にシリンダーが前方にくるシルエットにしたかったということもあり、複雑な変形を行います。シリンダーが回りながら砲身にロックされるギミックもやってみたかったので、部品ひとつひとつが破綻せず稼働するように考えました。また、変形前と変形後、どちらのシルエットも整えるのに苦労しました。

Wa-V-S11

収納中武器部分

武器収納時起動腕部

展開中武器部分

武器展開時収納腕部

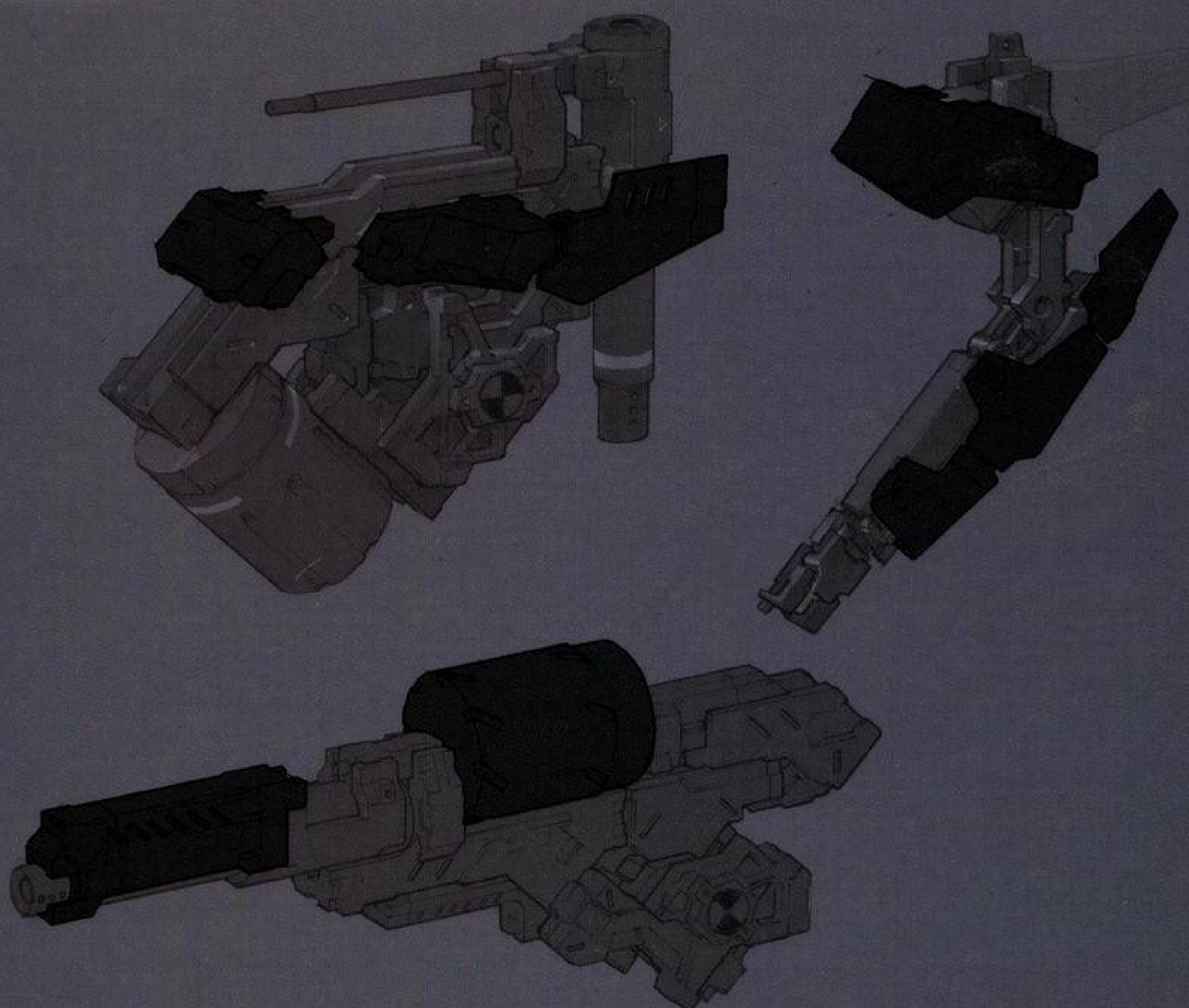
武器部分

コア側ジョイント

腕部分

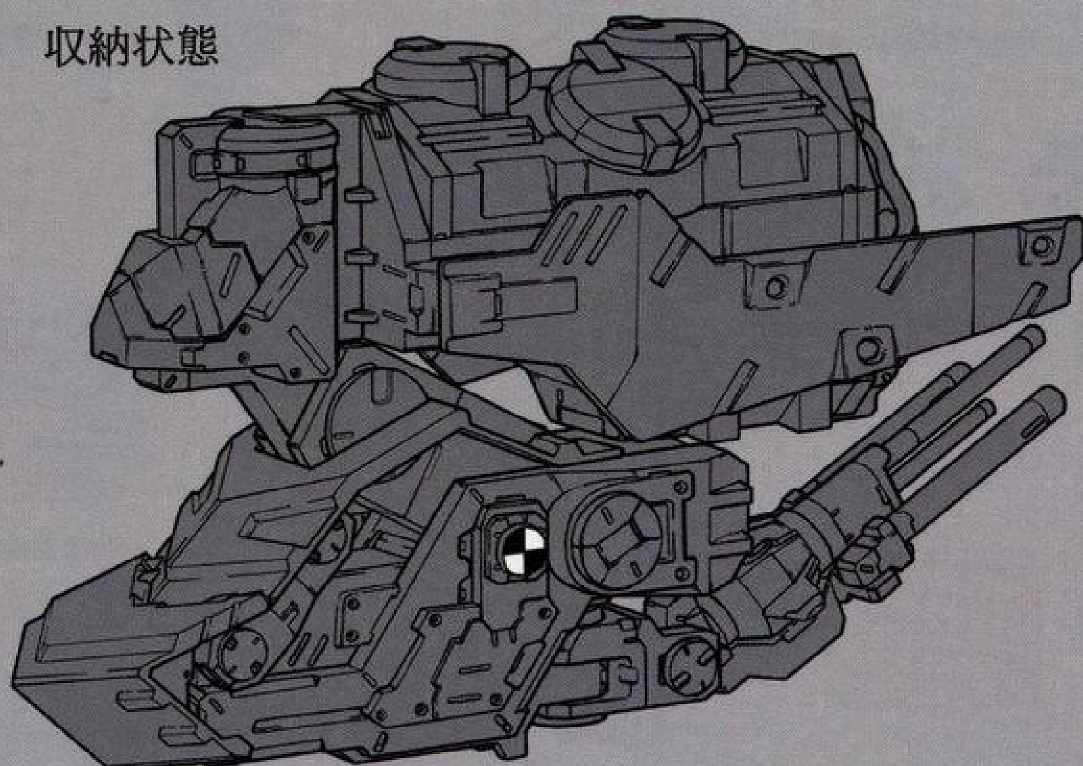
裏返した状態

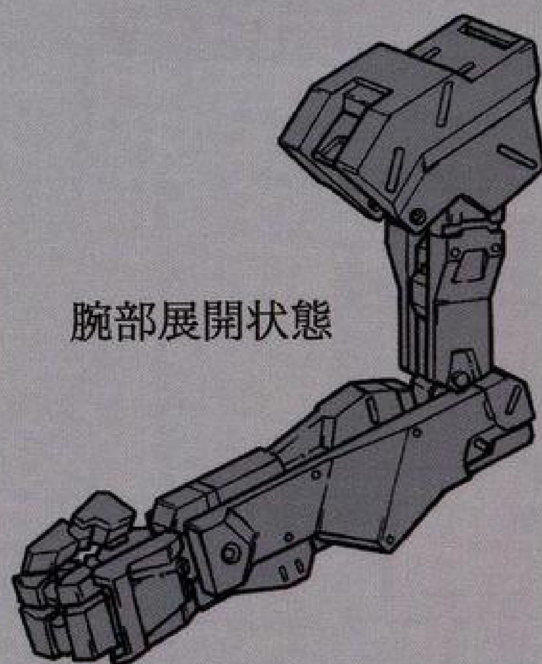
Wa-V-S17

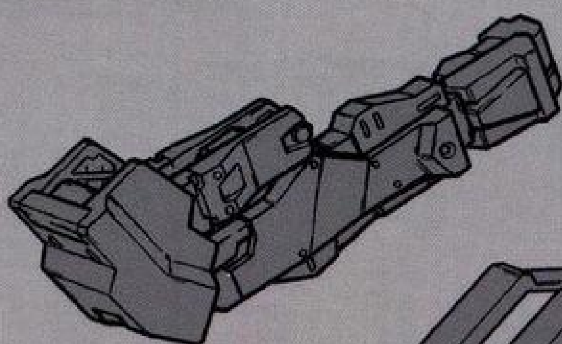


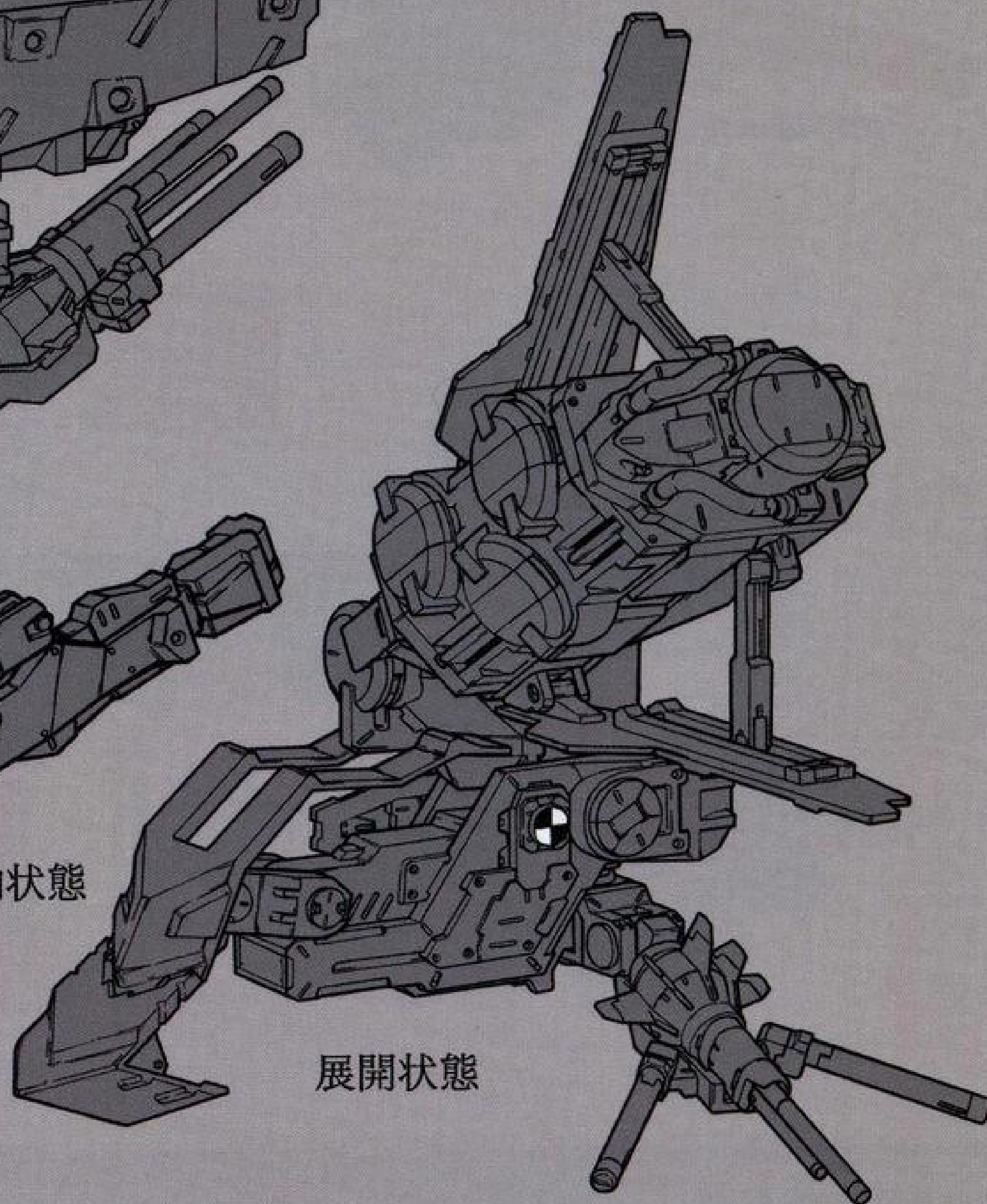
パルスキャノン

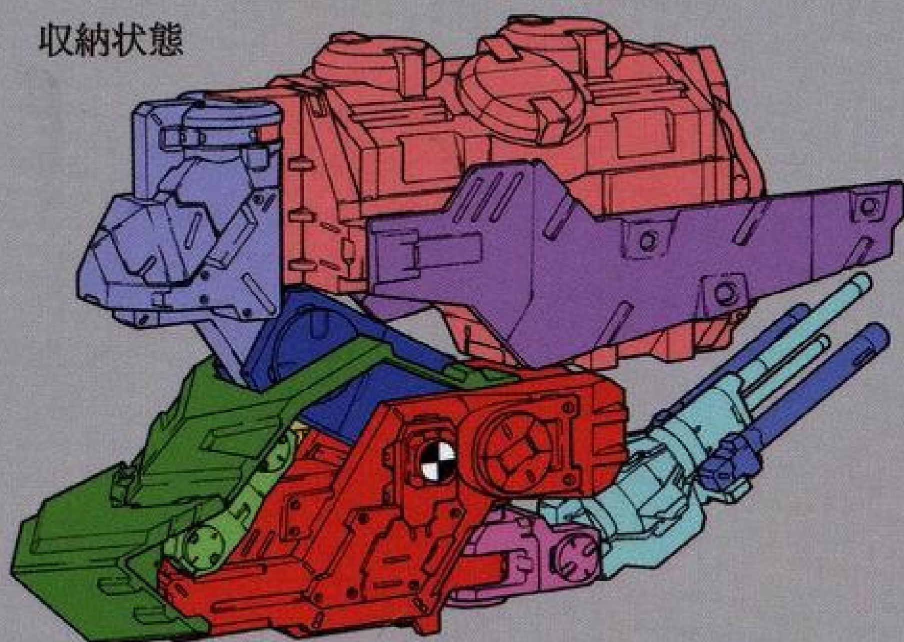
MINORI mdl.1



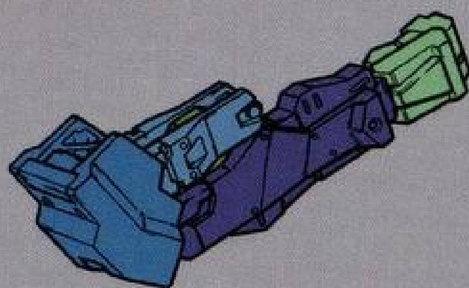


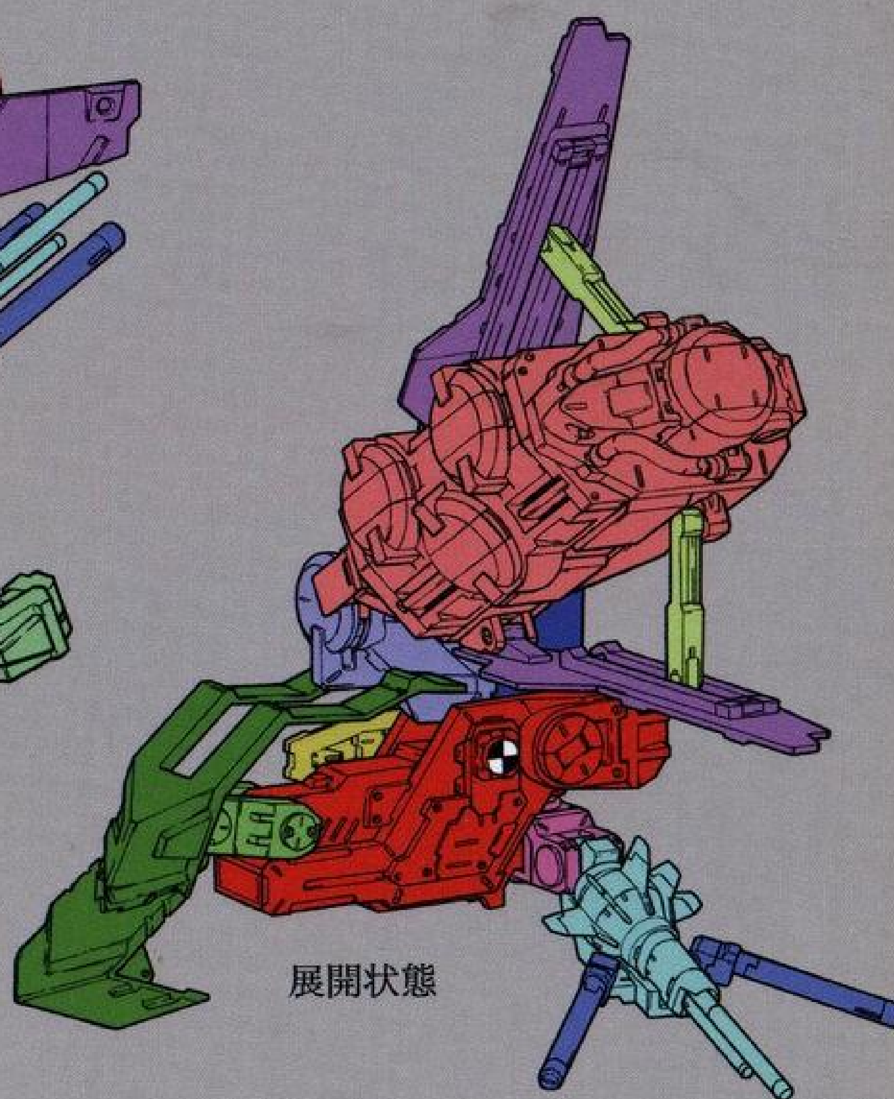






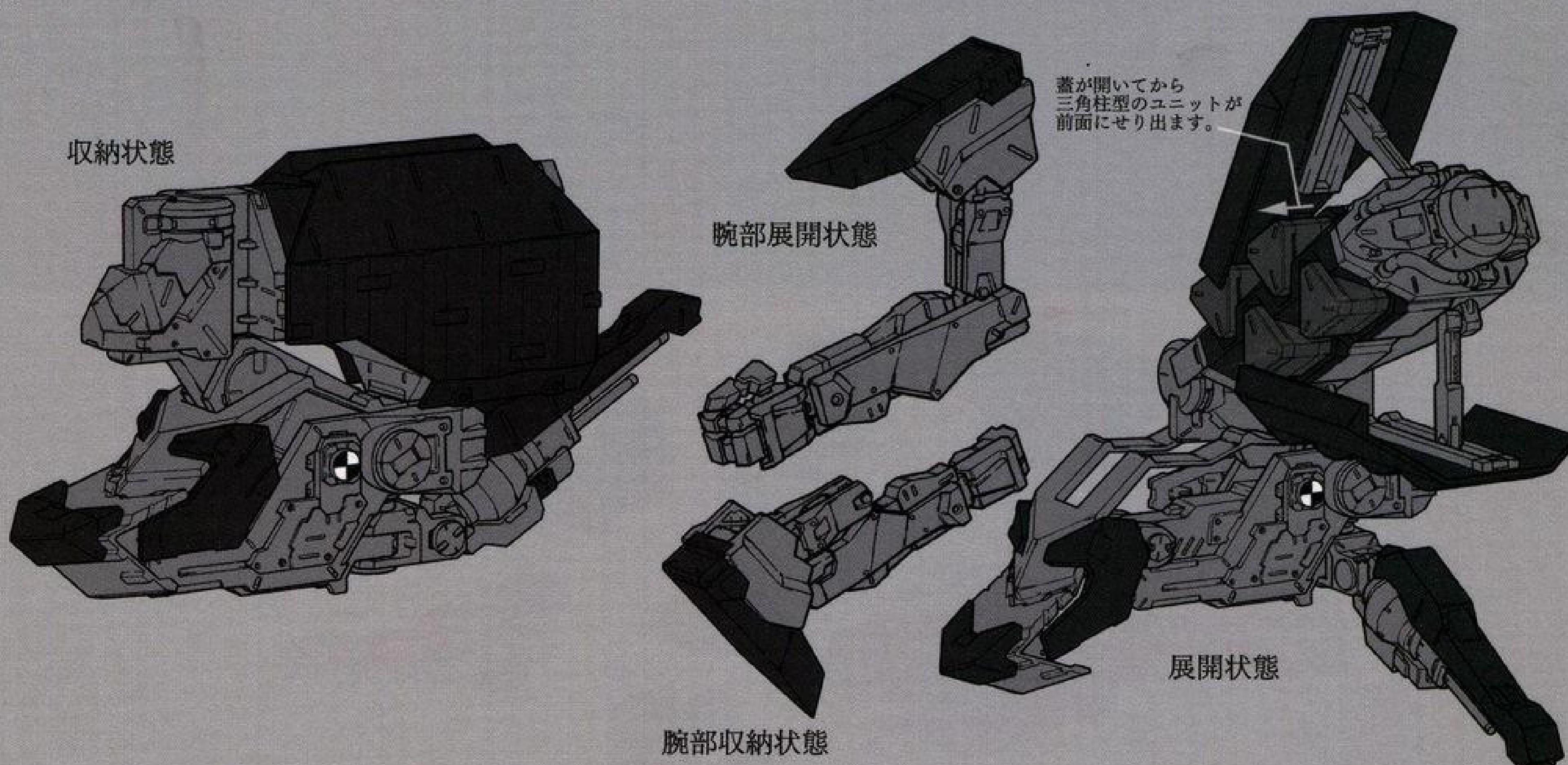






MINORI mdl.1

MINORI mdl.2



DESIGNER'S COMMENT パルス系の武装では、電磁弾を発射する砲身にあたる部分はスピーカーやパラボラアンテナなどをイメージソースにしており、このパルスキャノン特殊腕でも砲身はスピーカーのような形状をしています。砲身を含むメインのブロックは扇状に展開するようになっており、それとは別に斜め下方向に向かって、風速などをモニターするためのセンサーも展開します。

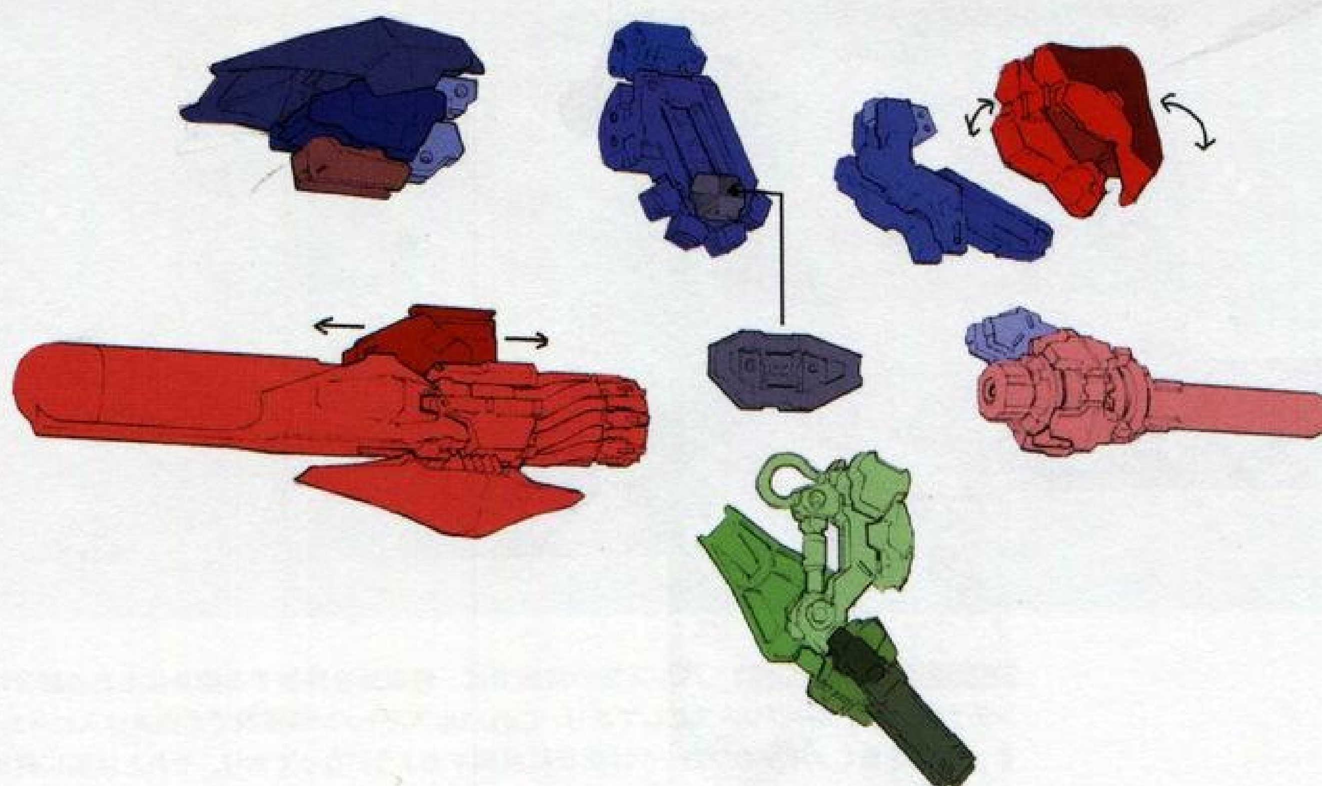
レーザーキャノン

KASHIWAGI mdl.2

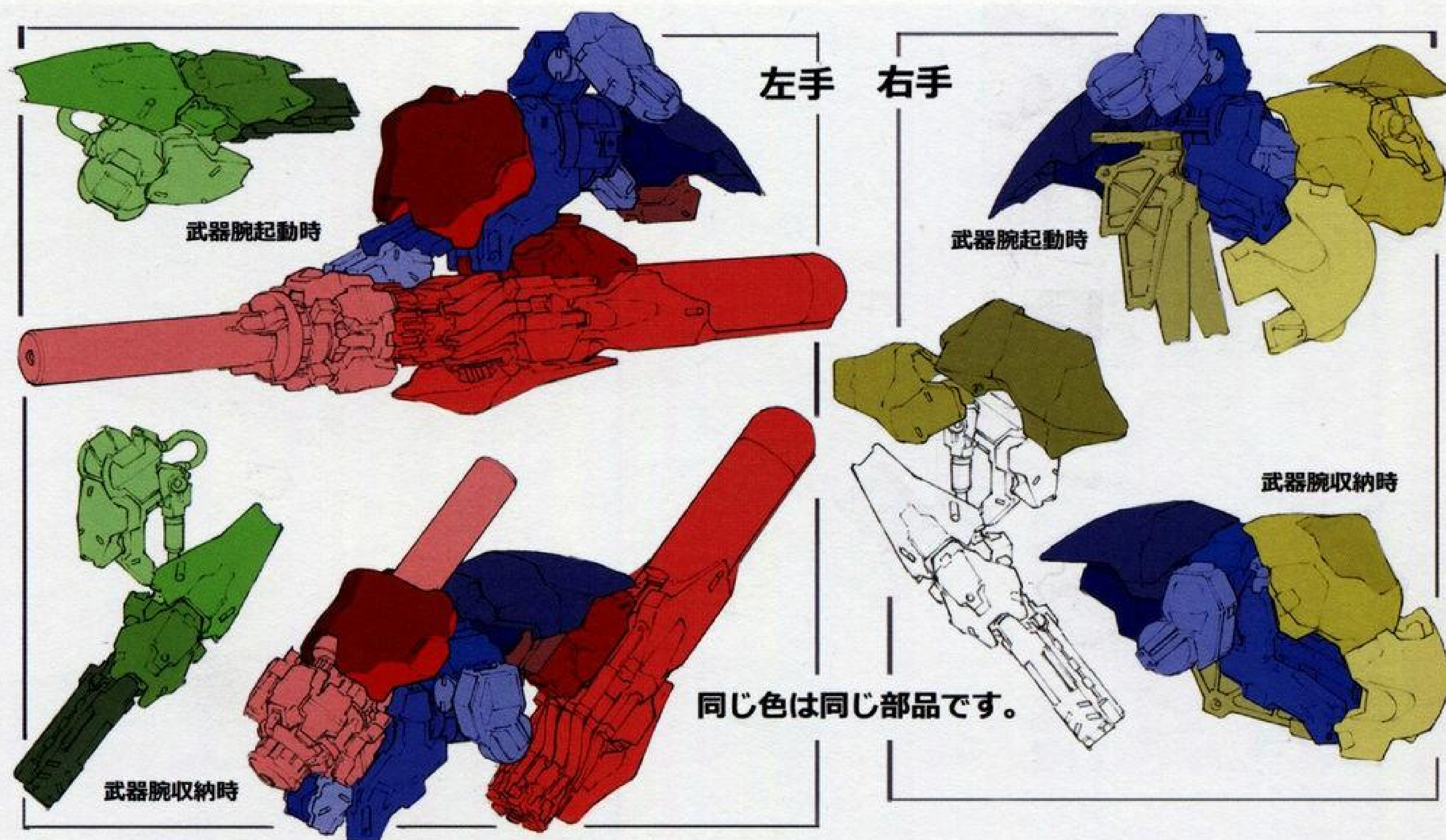
収納状態

右肩

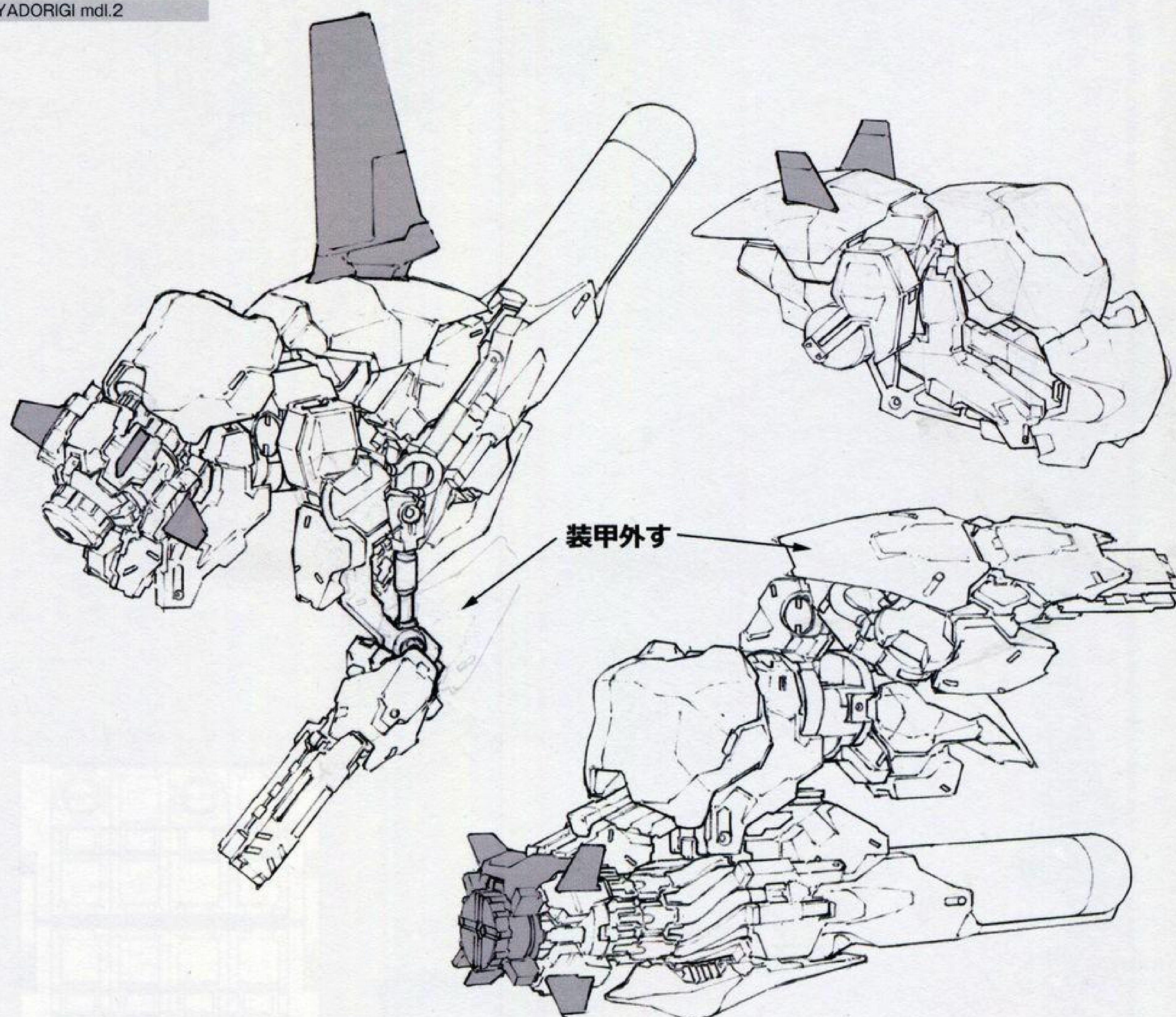
武器起動状態



KASHIWAGI mdl.2



YADORIGI mdl.2

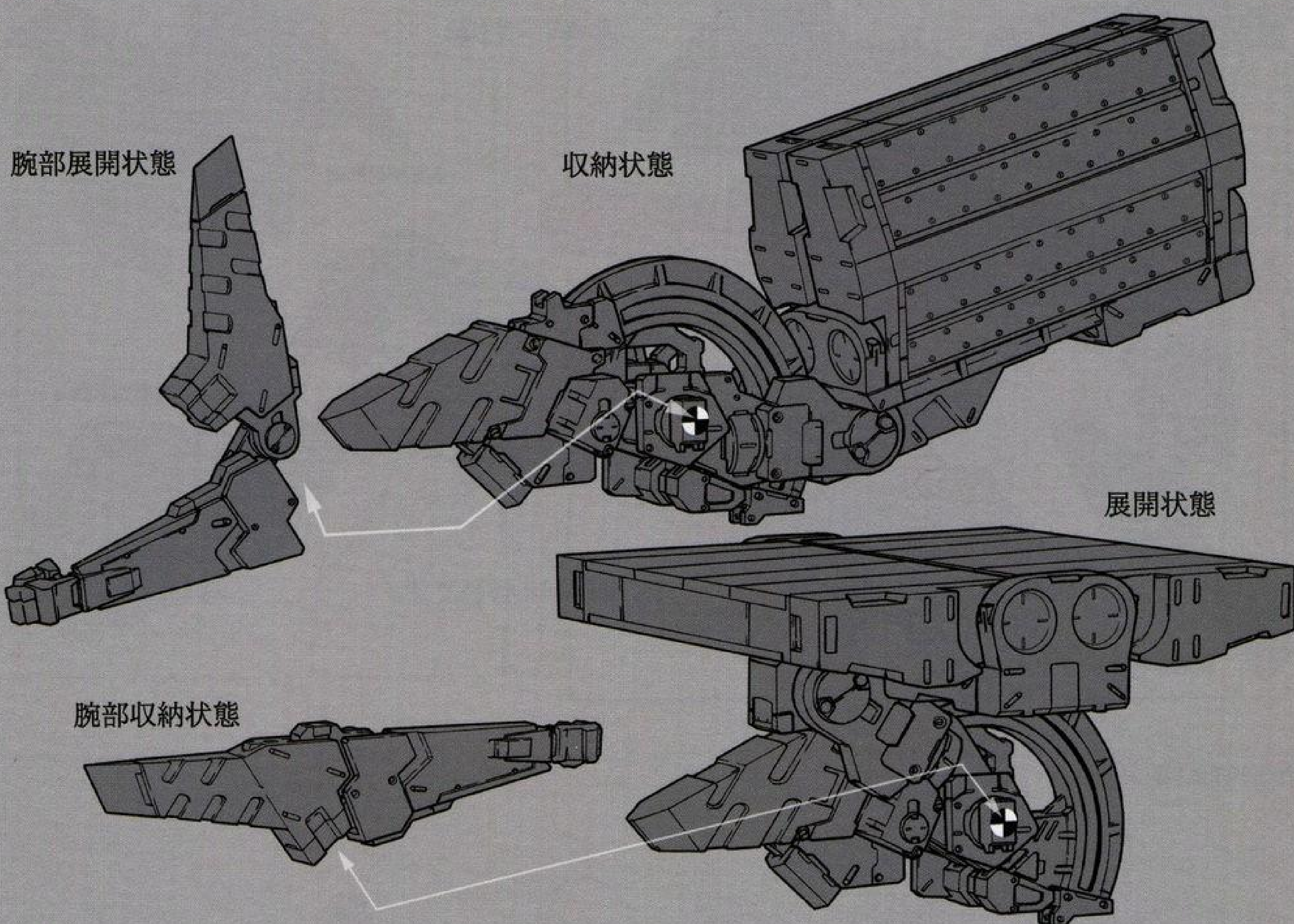


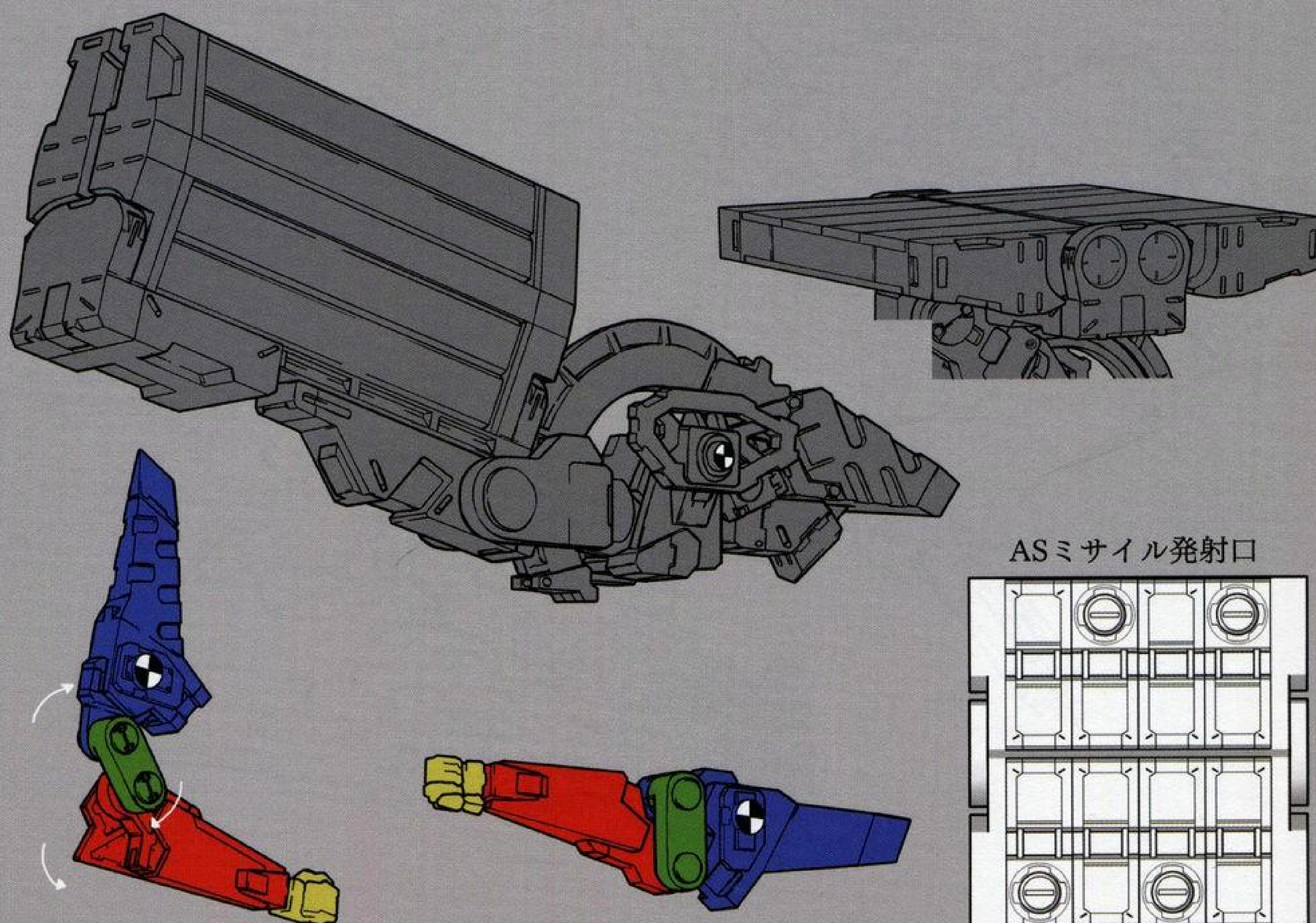
HEAD
CORE
ARMS
WEAPON ARMS
LEGS
FCS
GENERATOR
BOOSTER
RECON
ARM UNIT
SHOULDER UNIT
OVERED WEAPON

DESIGNER'S COMMENT　ふたつの装置を合体させてひとつの巨大な砲身にするエネルギー兵器には、カタルシスがありますね。あえて砲身を前に出さず、後ろに引き込んでエネルギーを貯めこんでいる感じのシルエットにしました。

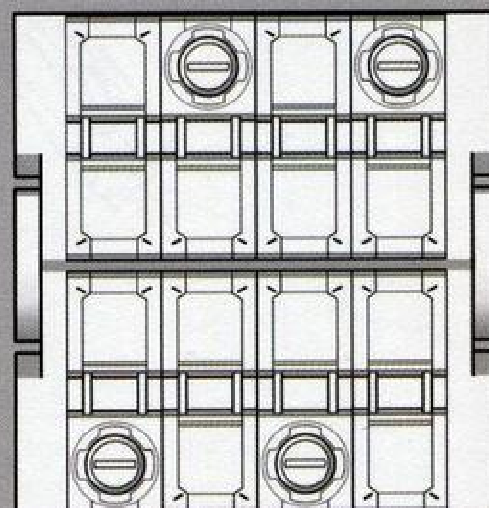
ASミサイル

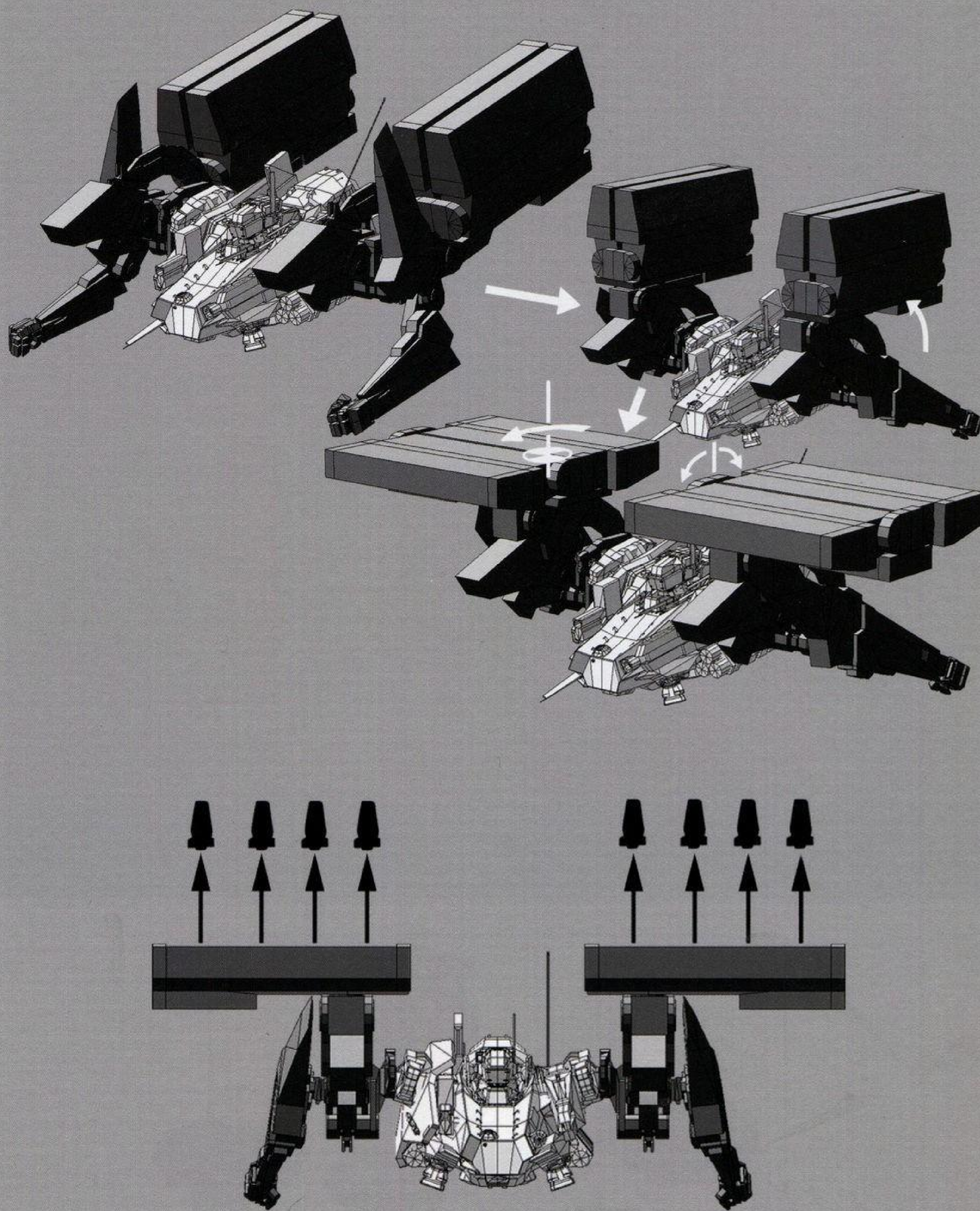
WAB-219





ASミサイル発射口





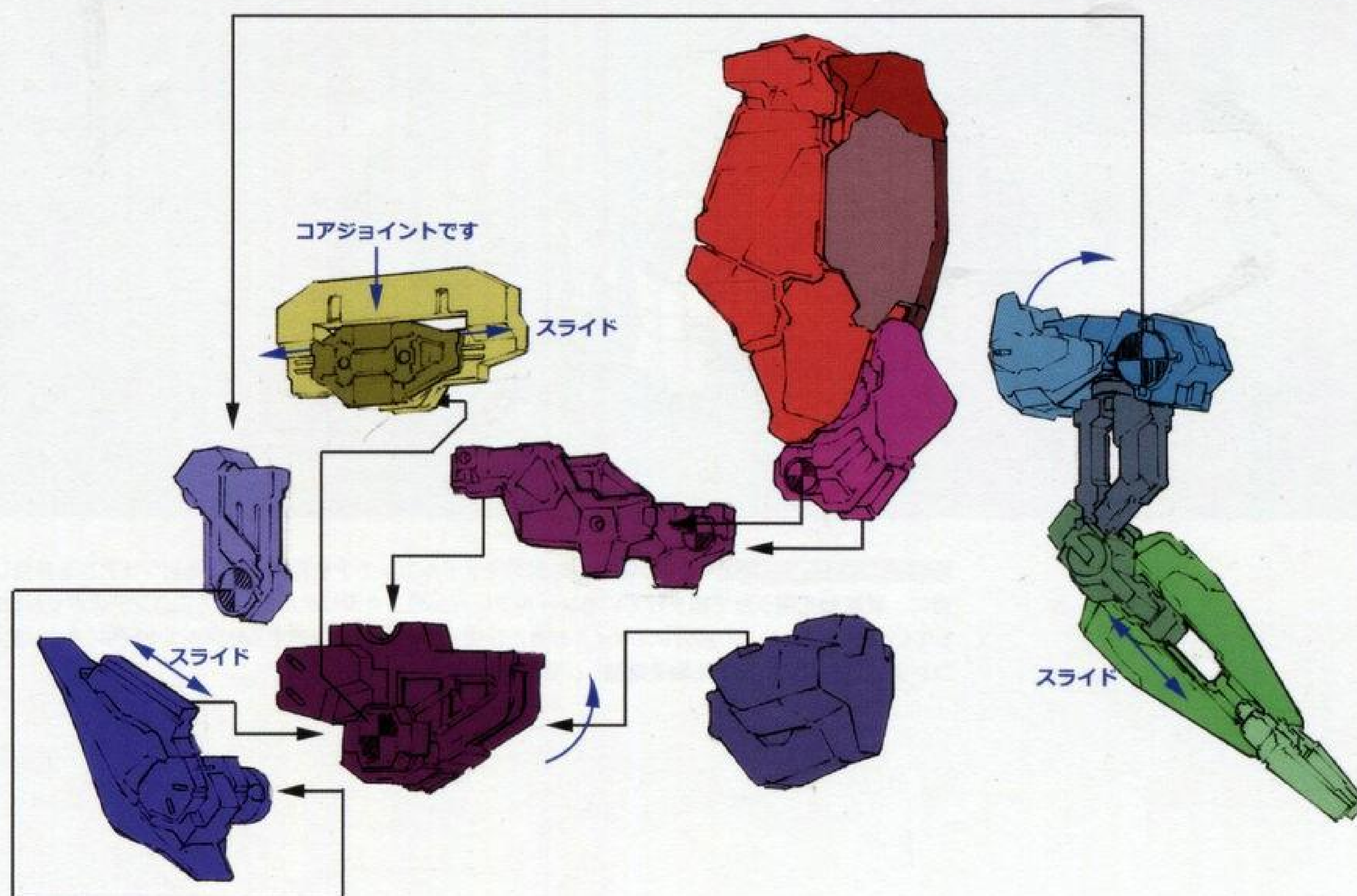
DESIGNER'S COMMENT ACの背中に二対のミサイルコンテナを背負っているビジュアルを目指しました。展開時に、肩関節を覆う形で組まれているレールフレームの上を滑りながら、前方にコンテナがせり出してくるようにしています。フレームの前方にミサイルがきた状態でコンテナが展開するとシルエット的にあまり変わらないため、コンテナが左右に展開する軸を追加し、派手な外見にしています。

連装ミサイル

WAA-145

収納状態

起動状態



WAA-145

ミサイルポッド部分（背面）

収納腕部

発射状態

展開腕部

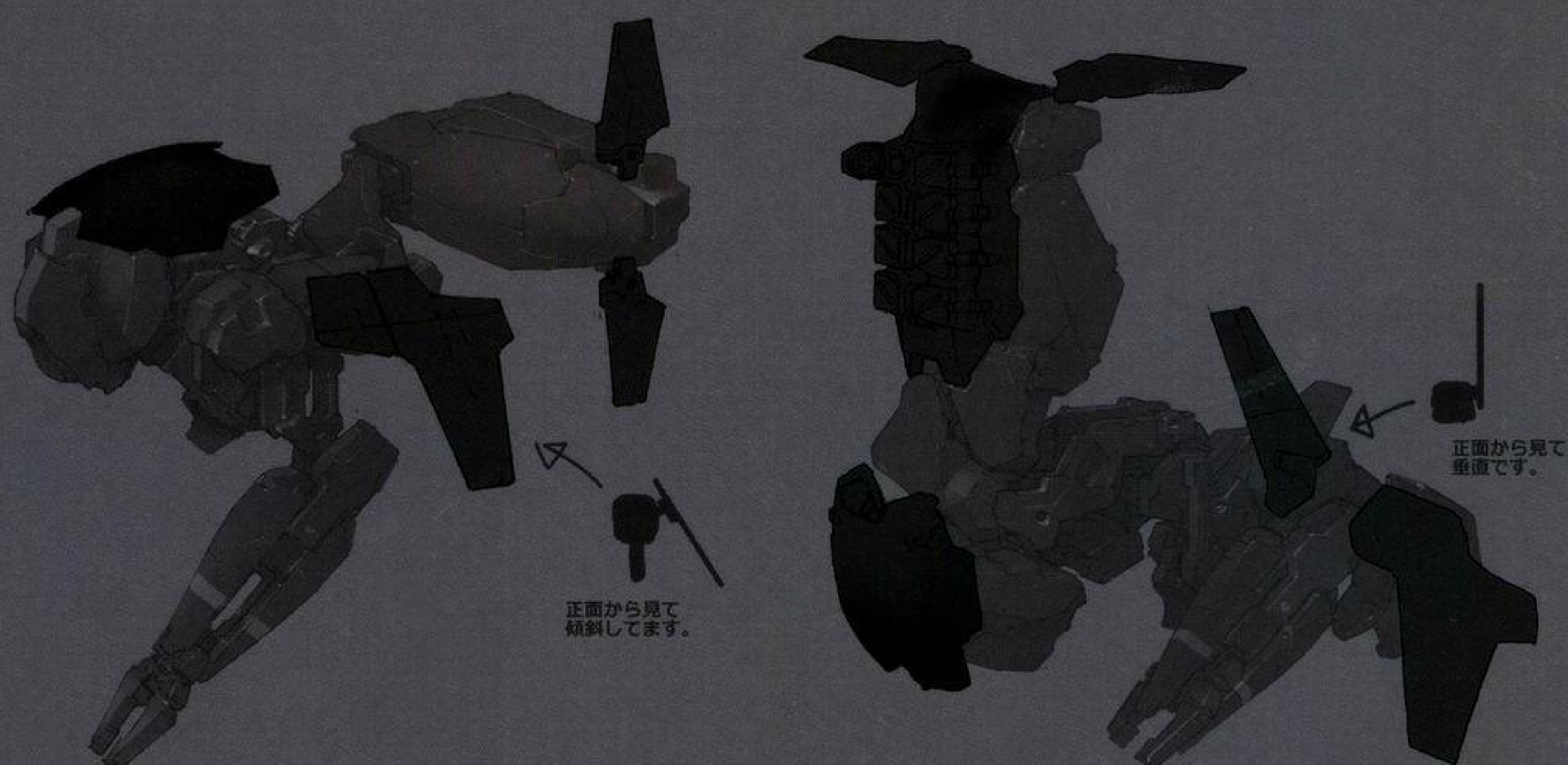
展開武器ユニット

コアジョイント部分（表）

収納武器ユニット

フレーム部分（背面）

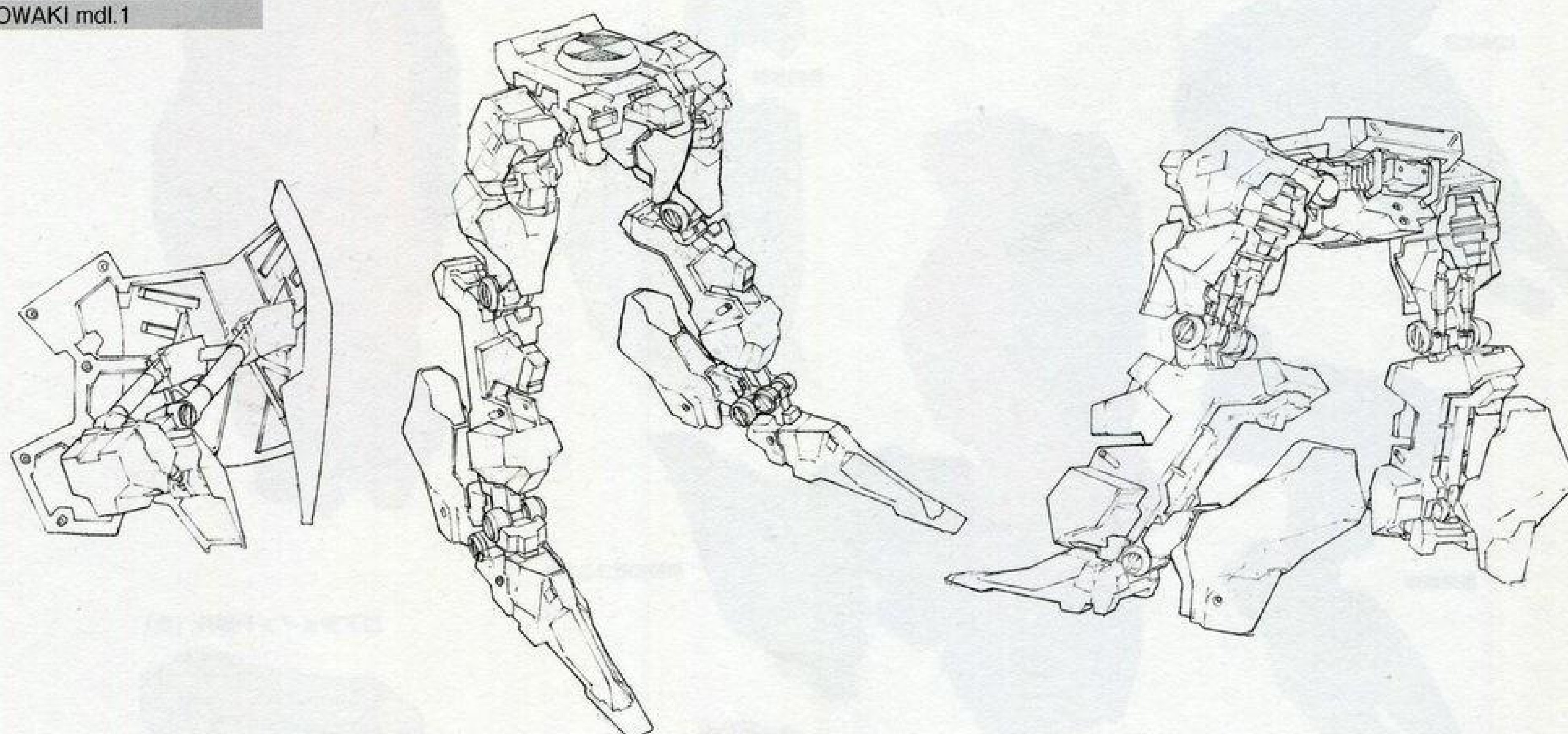
WAB-123



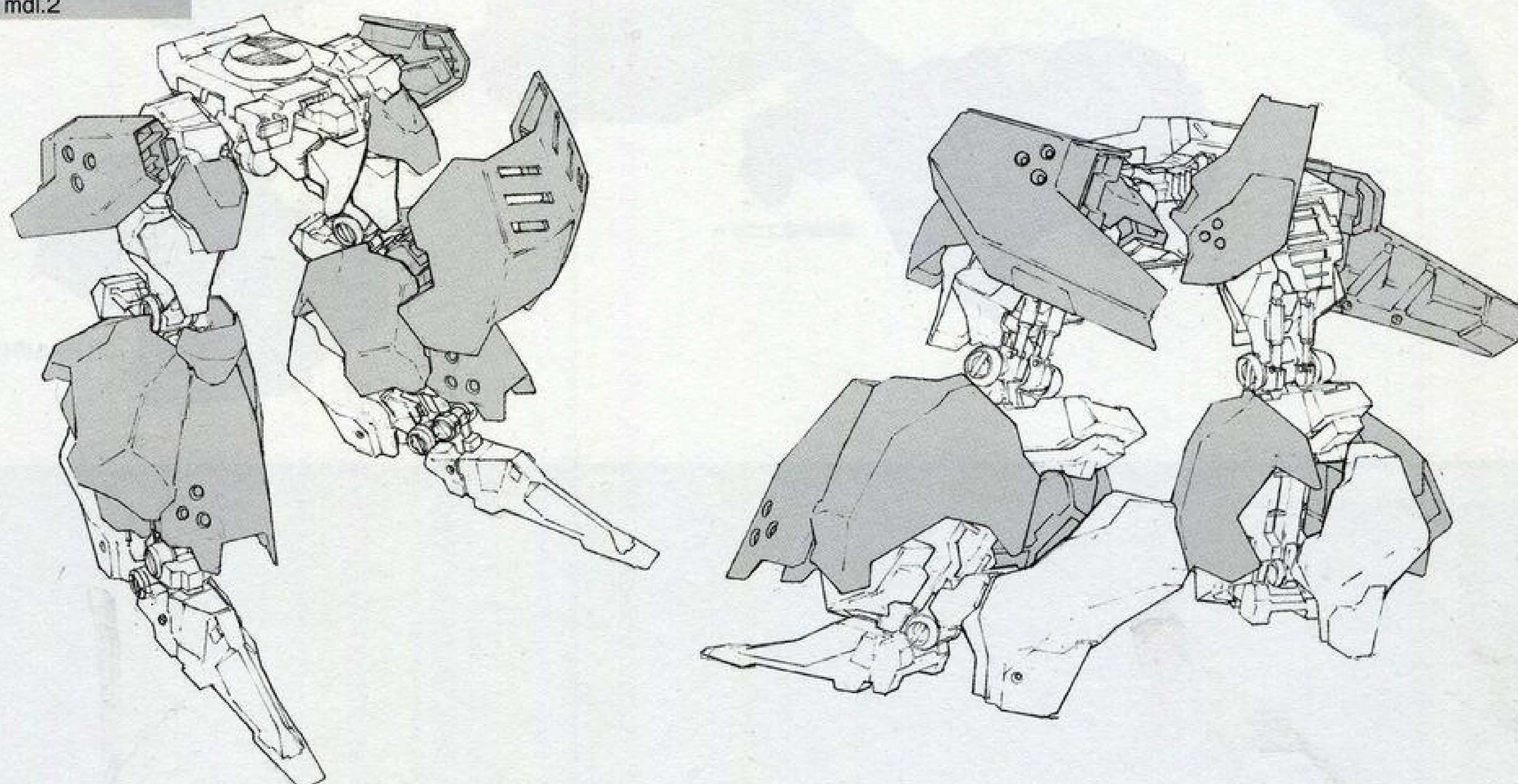
DESIGNER'S COMMENT バシャっと開いて放出されるミサイルのイメージや、収納時の後ろ姿は「特にカッコよく」を目指してデザインしていたのですが、「変形しなくても撃てるでしょ」とよくいわれます。この特殊腕を構えた軽量二脚が地面を走っている姿は、特にお気に入りです。

軽量二脚

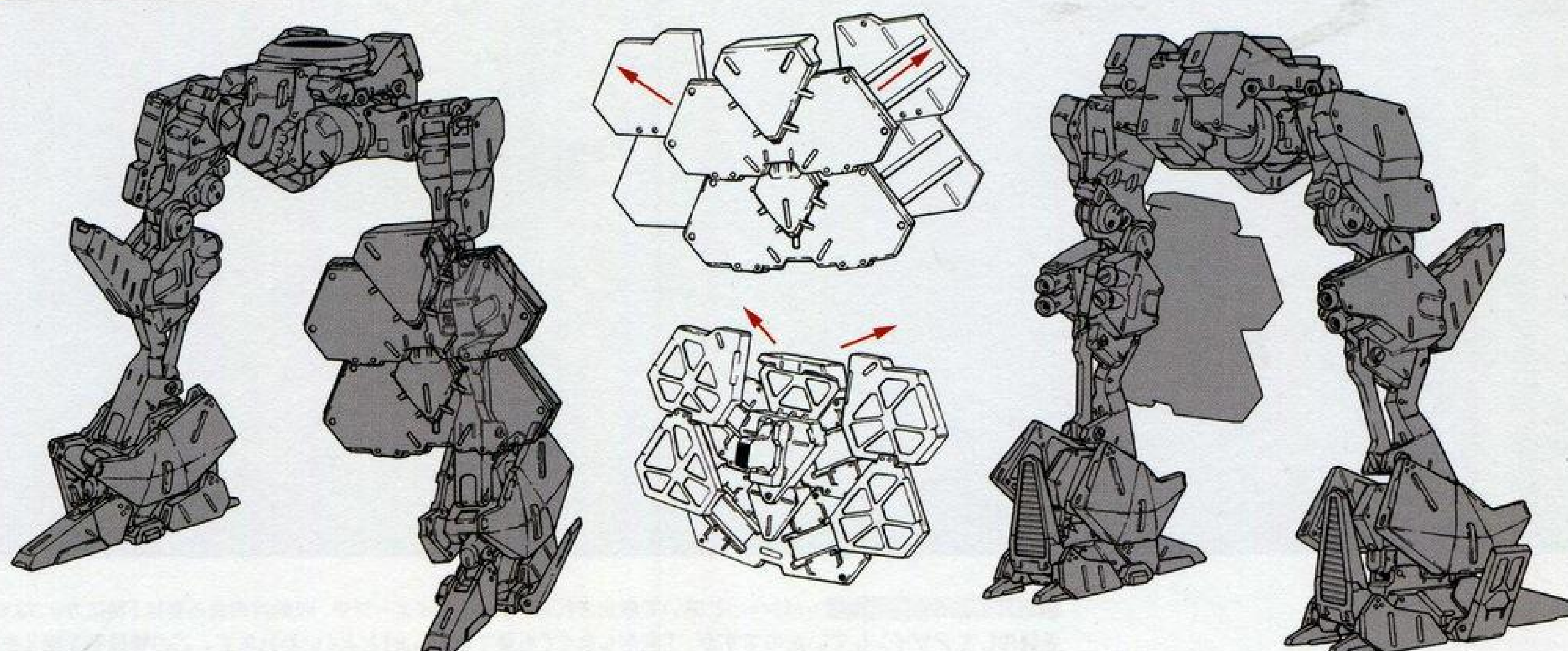
NOWAKI mdl.1



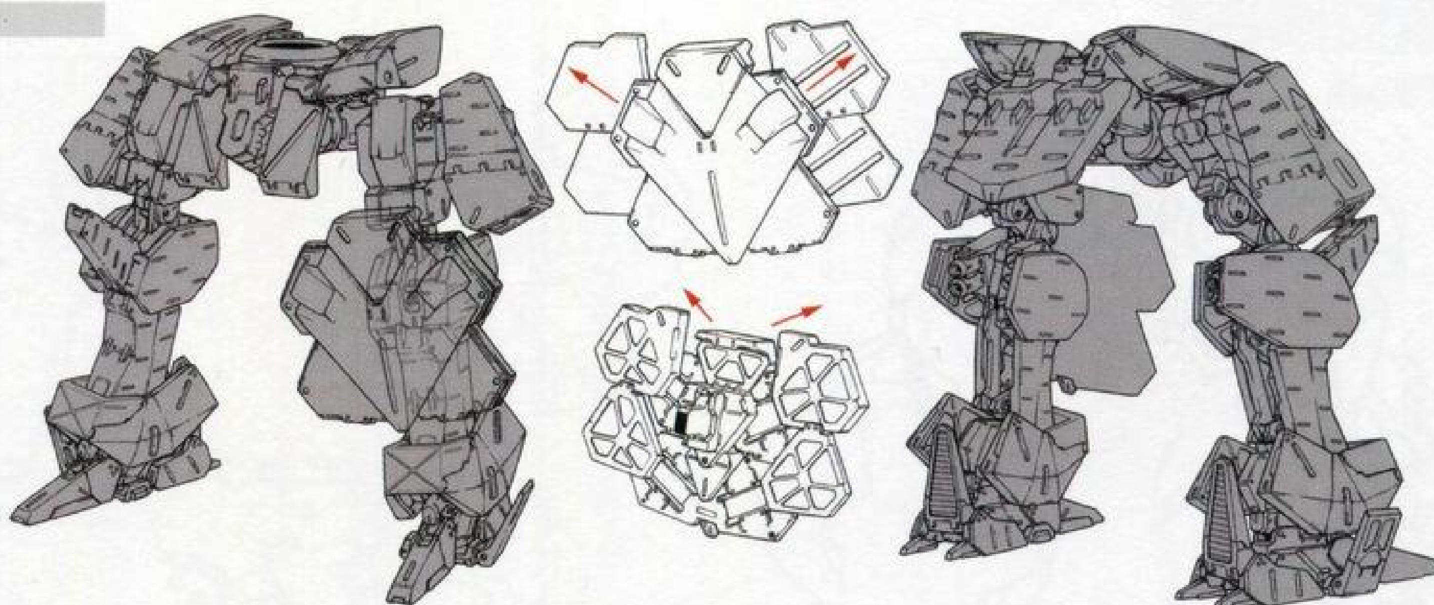
NOWAKI mdl.2



未使用



末使用派生

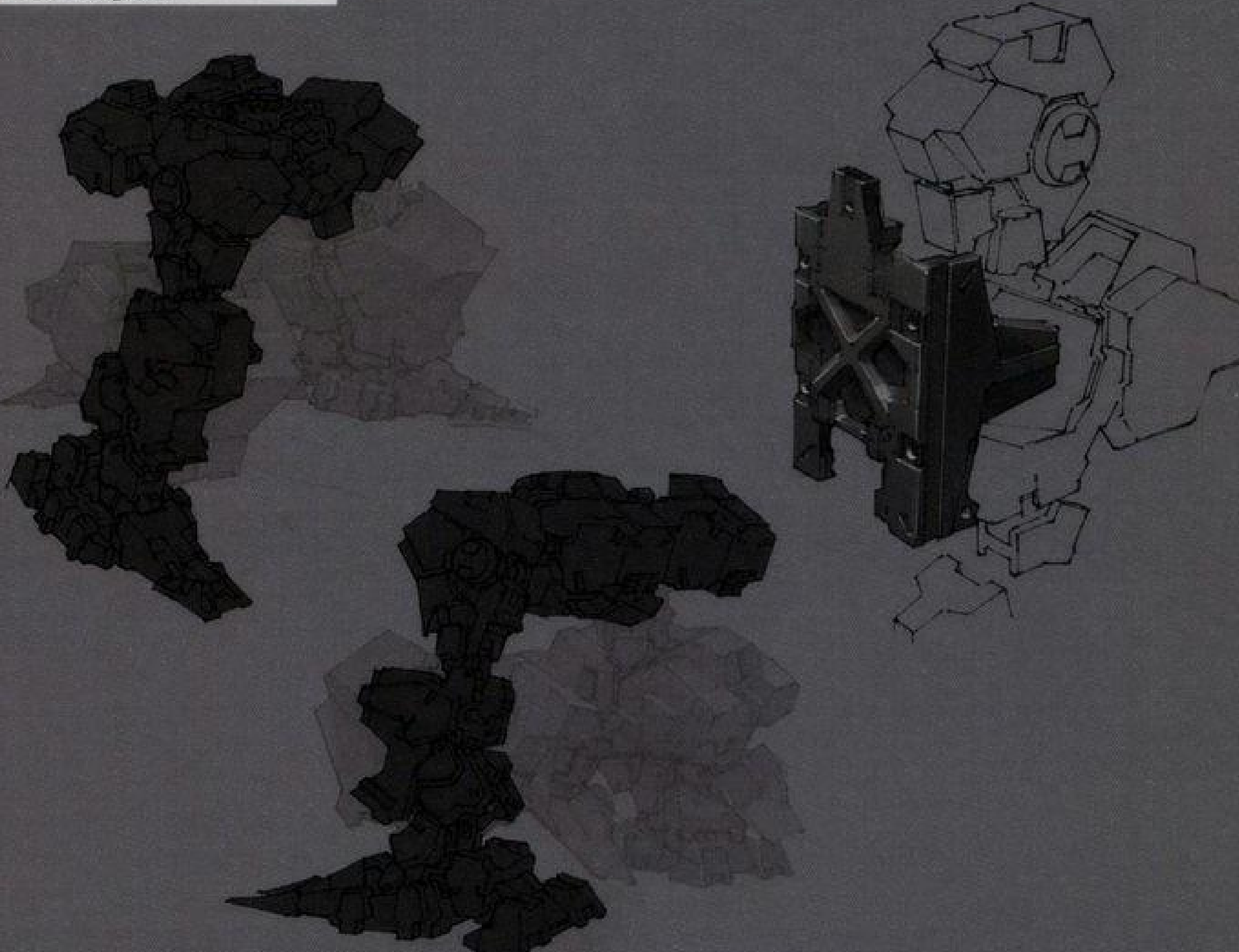


中量二脚

L03 FreQuency

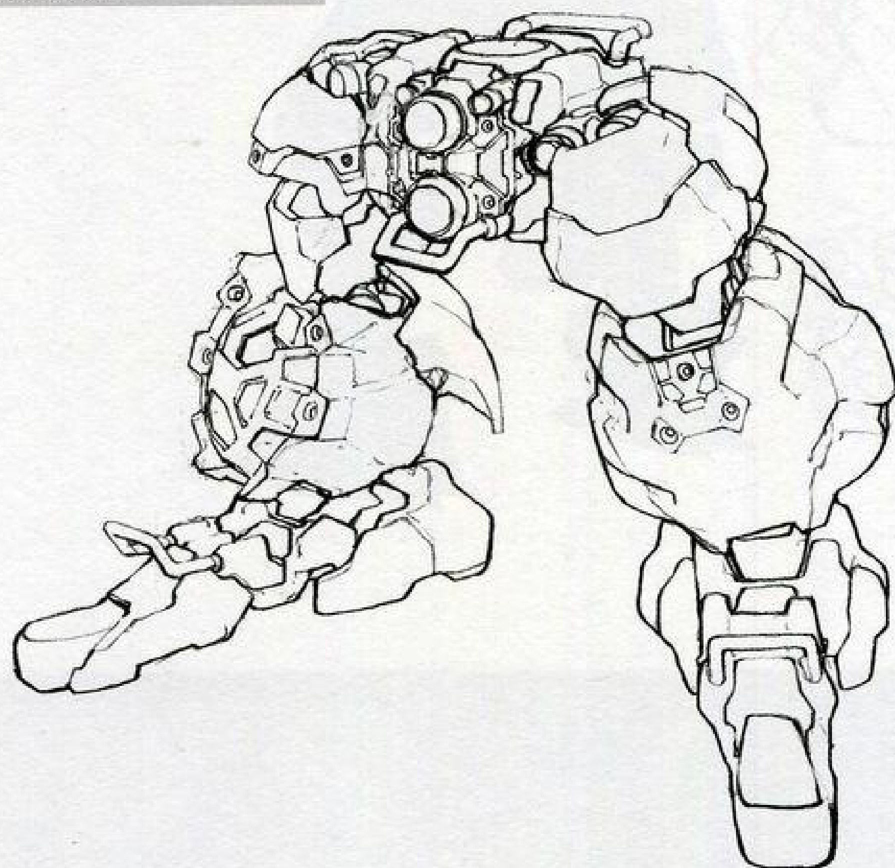


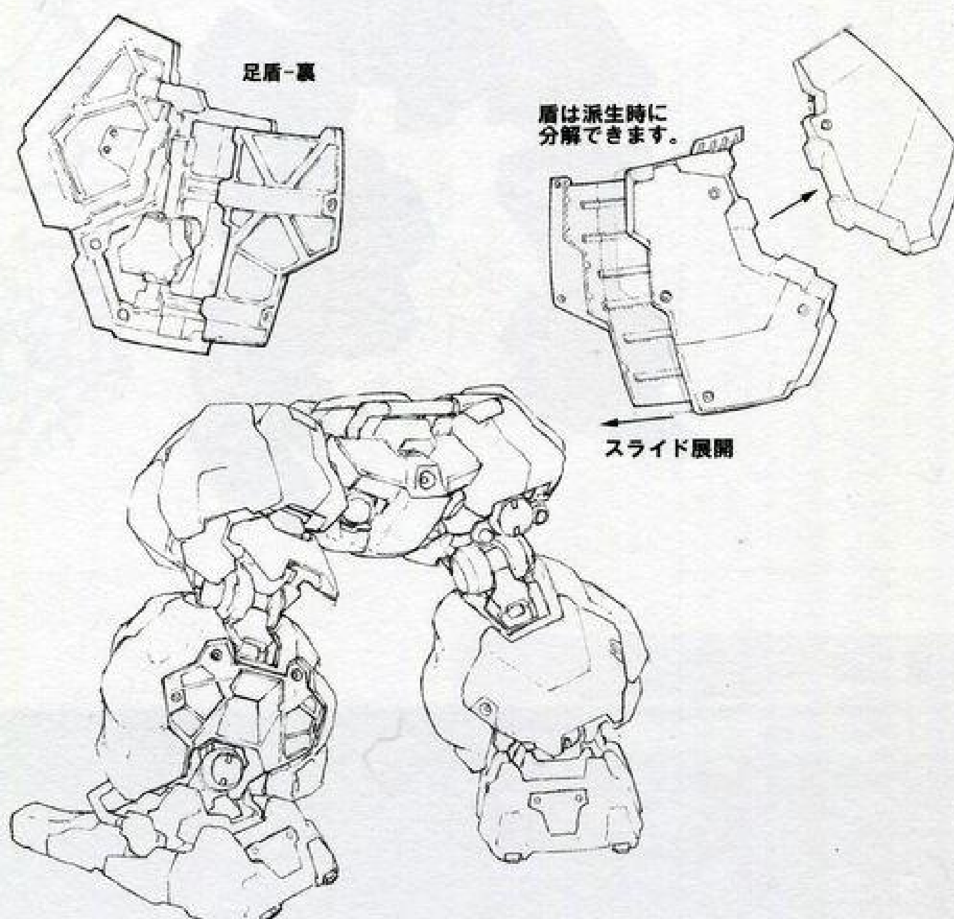
L18 Fragrant



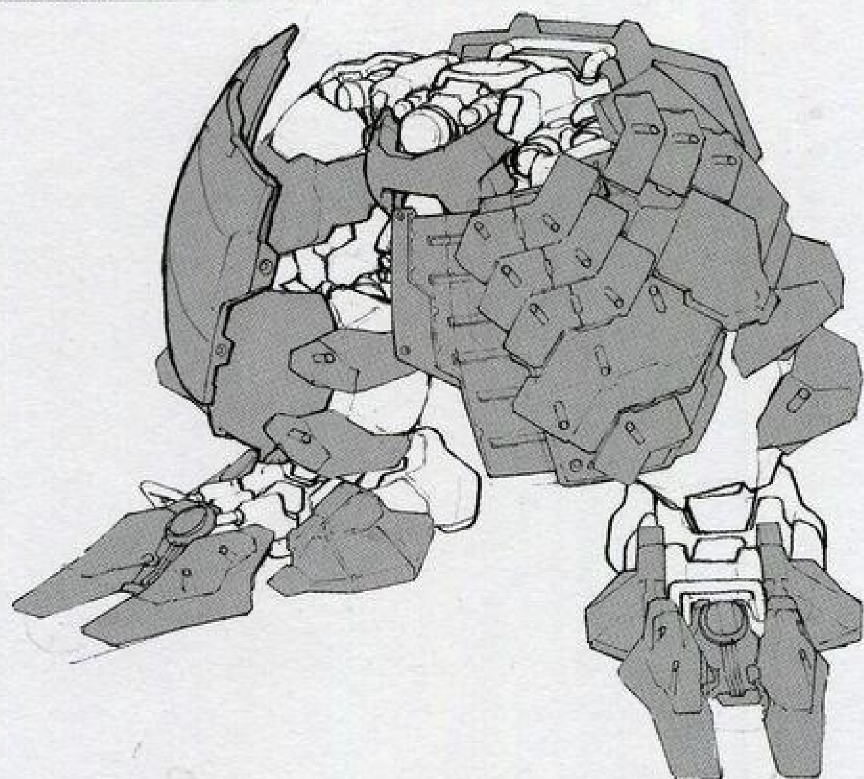
重量二脚

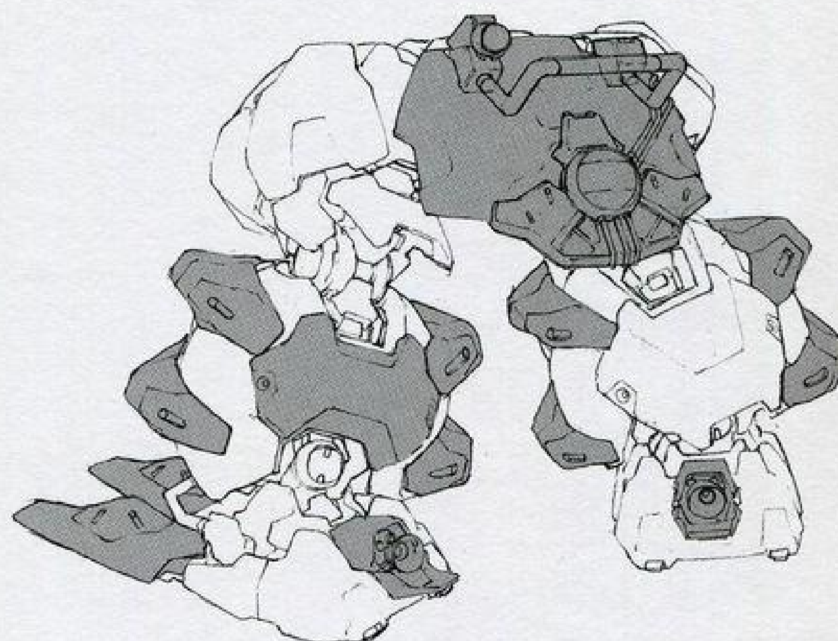
L06 Fever



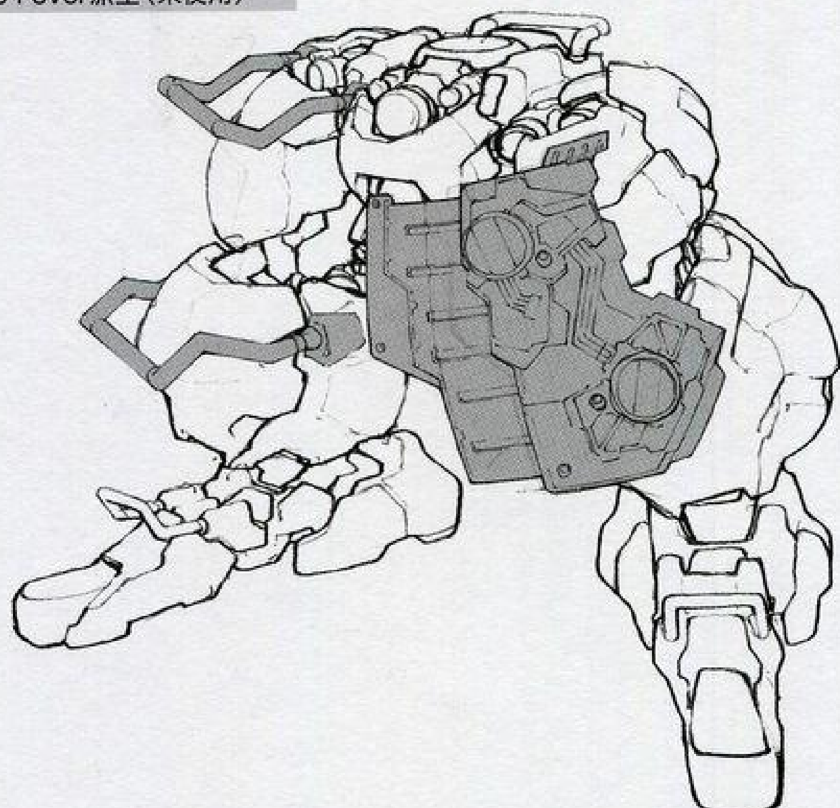


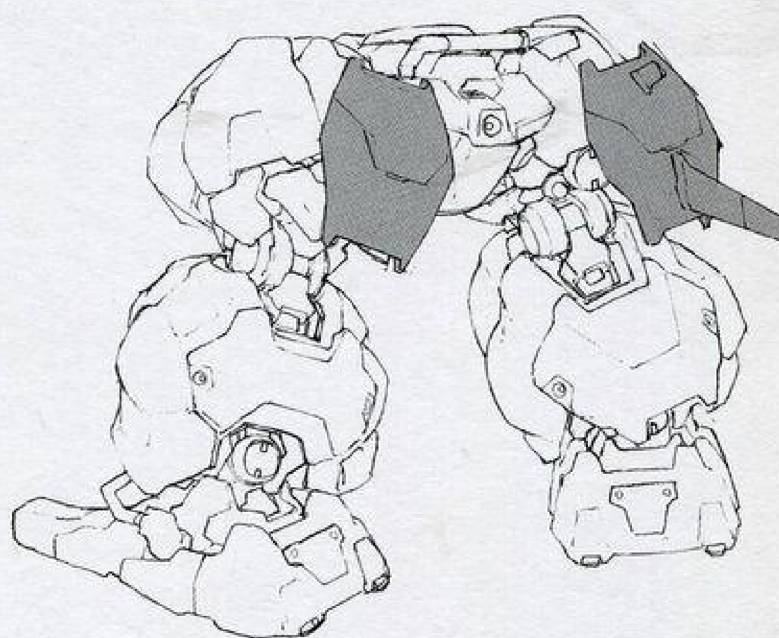
L14 Flame





L06 Fever派生（未使用）

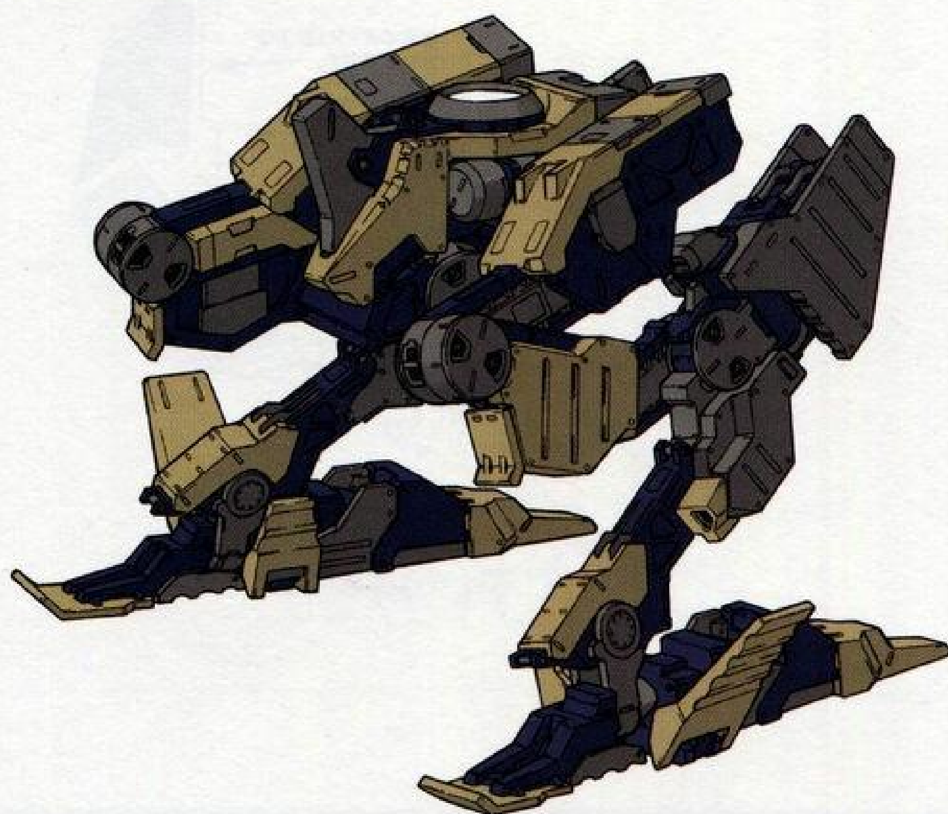


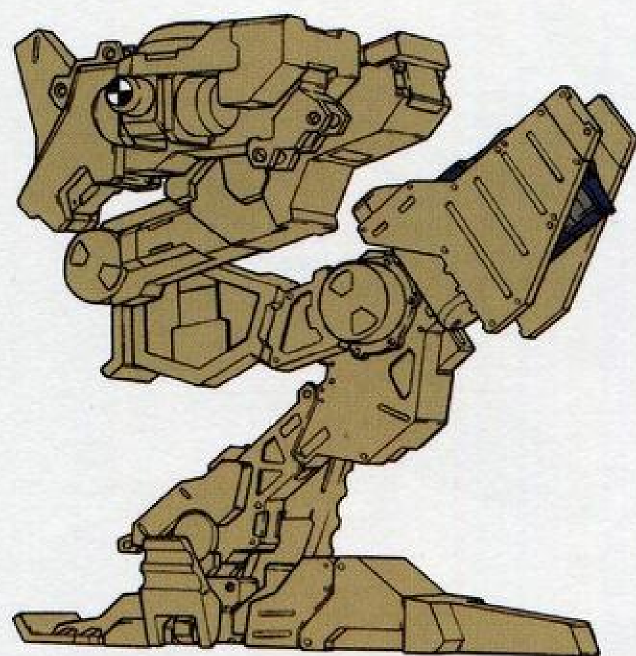


DESIGNER'S COMMENT 今回、特に目新しい二脚といえば軽量二脚のNOWAKI mdl.2です。こちらは「KE脚部にも丸いシルエットがほしい」との要望を受けてデザインしました。また、軽量逆関節のL05 Fishermanは、可能な限り薄いフレームで構成することを主眼にしています。補助ブースターはリニアエアロスパイクエンジンの形状を参考にしました。なお、色分けされたデザイン画は、脚部のような関節を含む複雑な物をモデリングをする際に、パーツ構成を判断しやすくするために作ったものです。

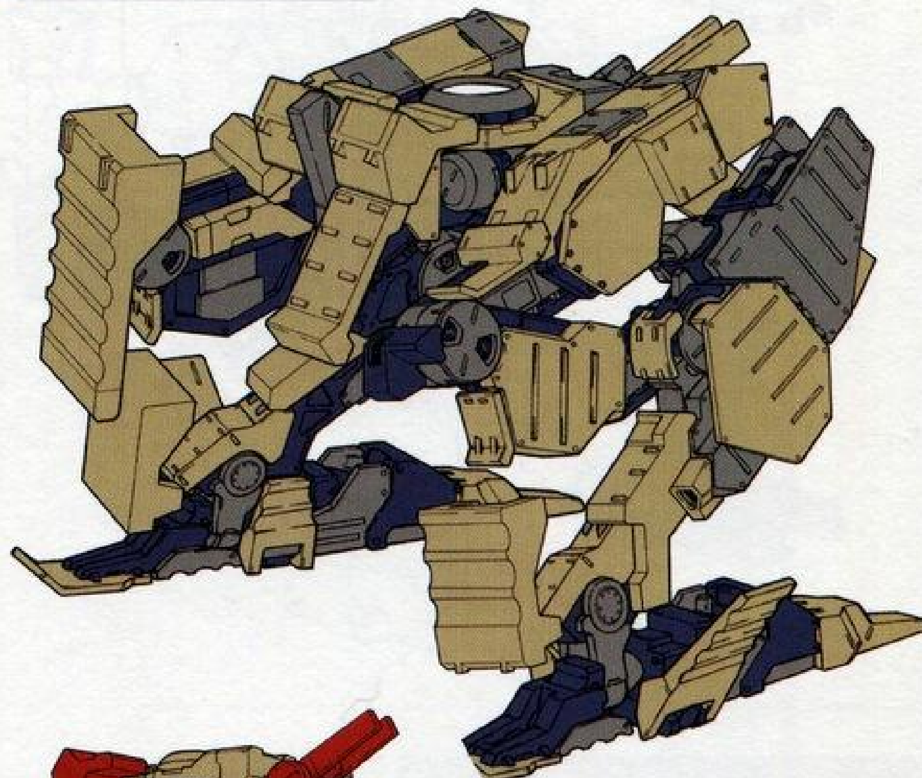
軽量逆関節

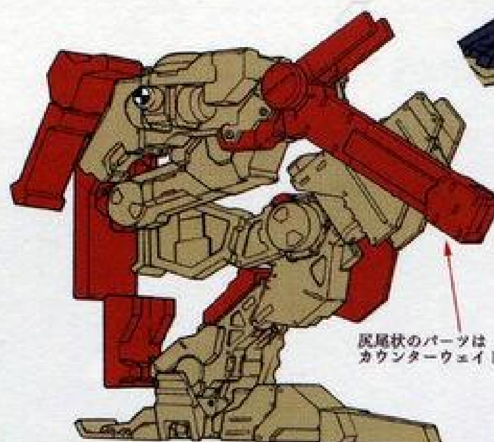
L05 Fisherman

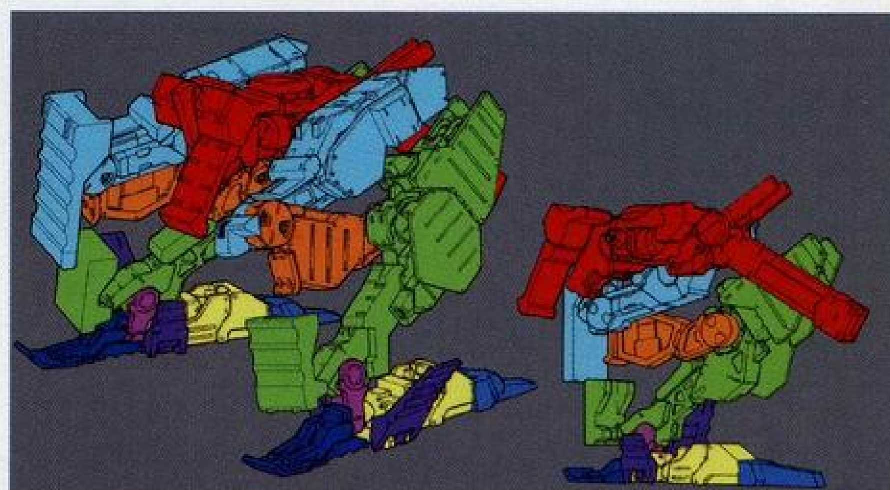




L24 Forehead

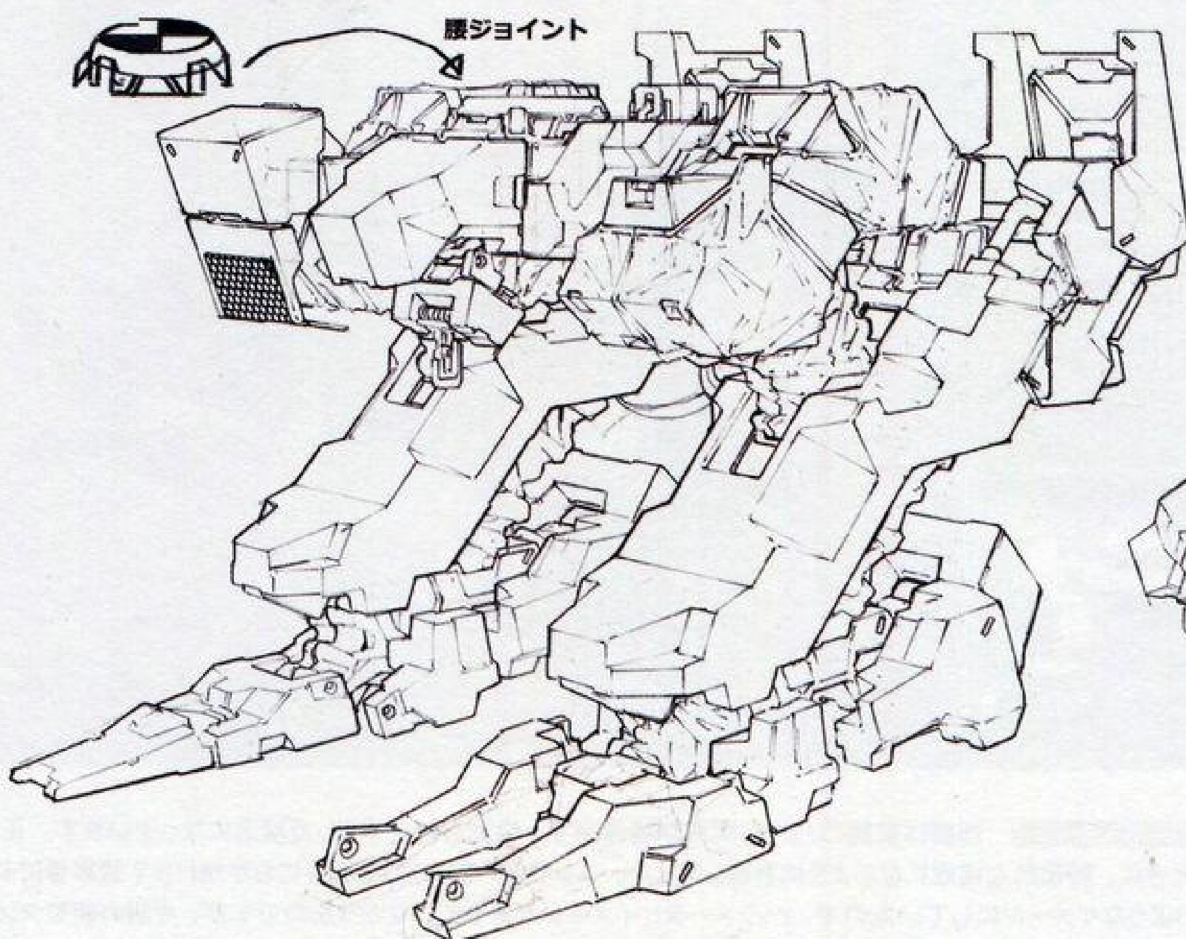


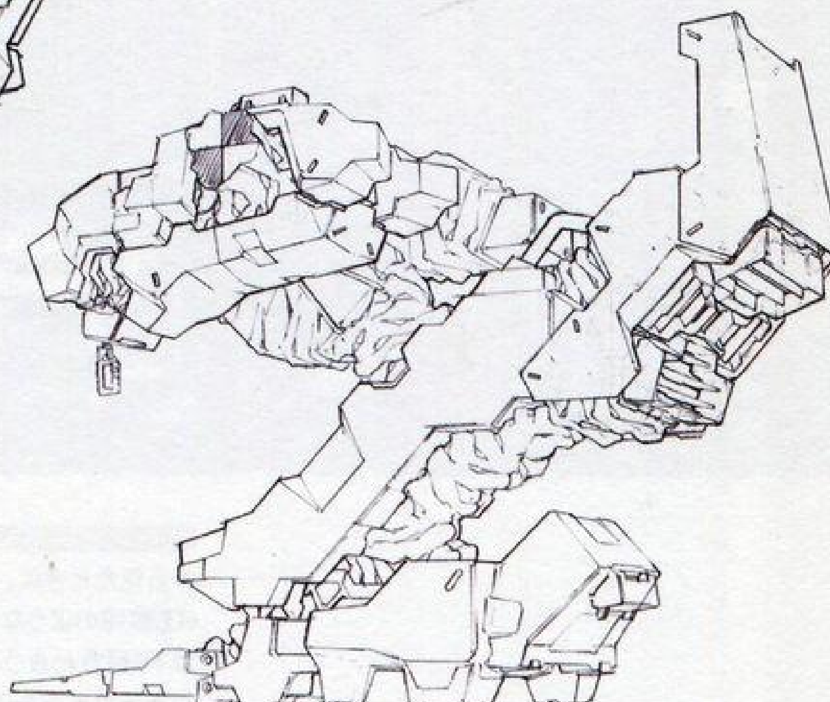




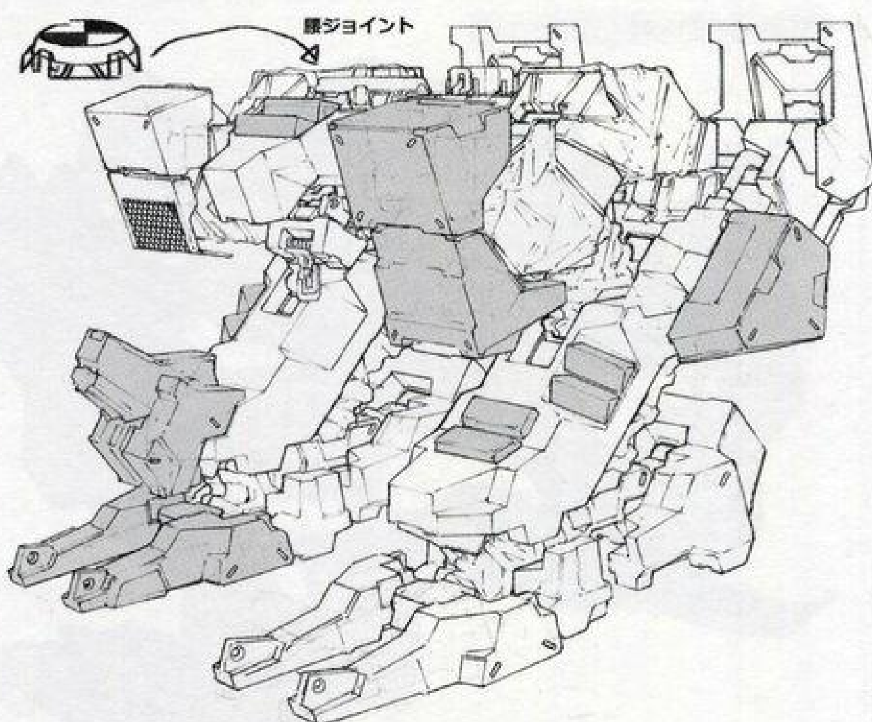
重量逆関節

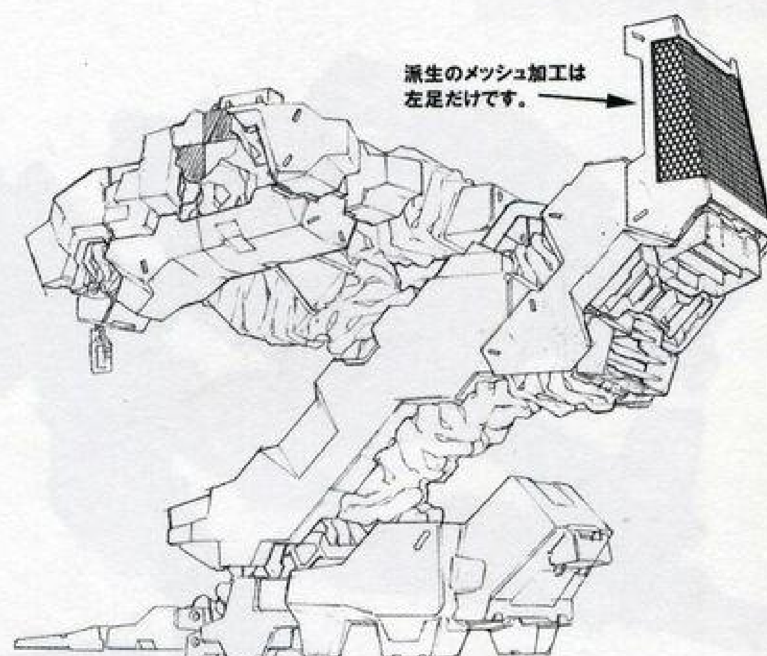
LeR-U-B24





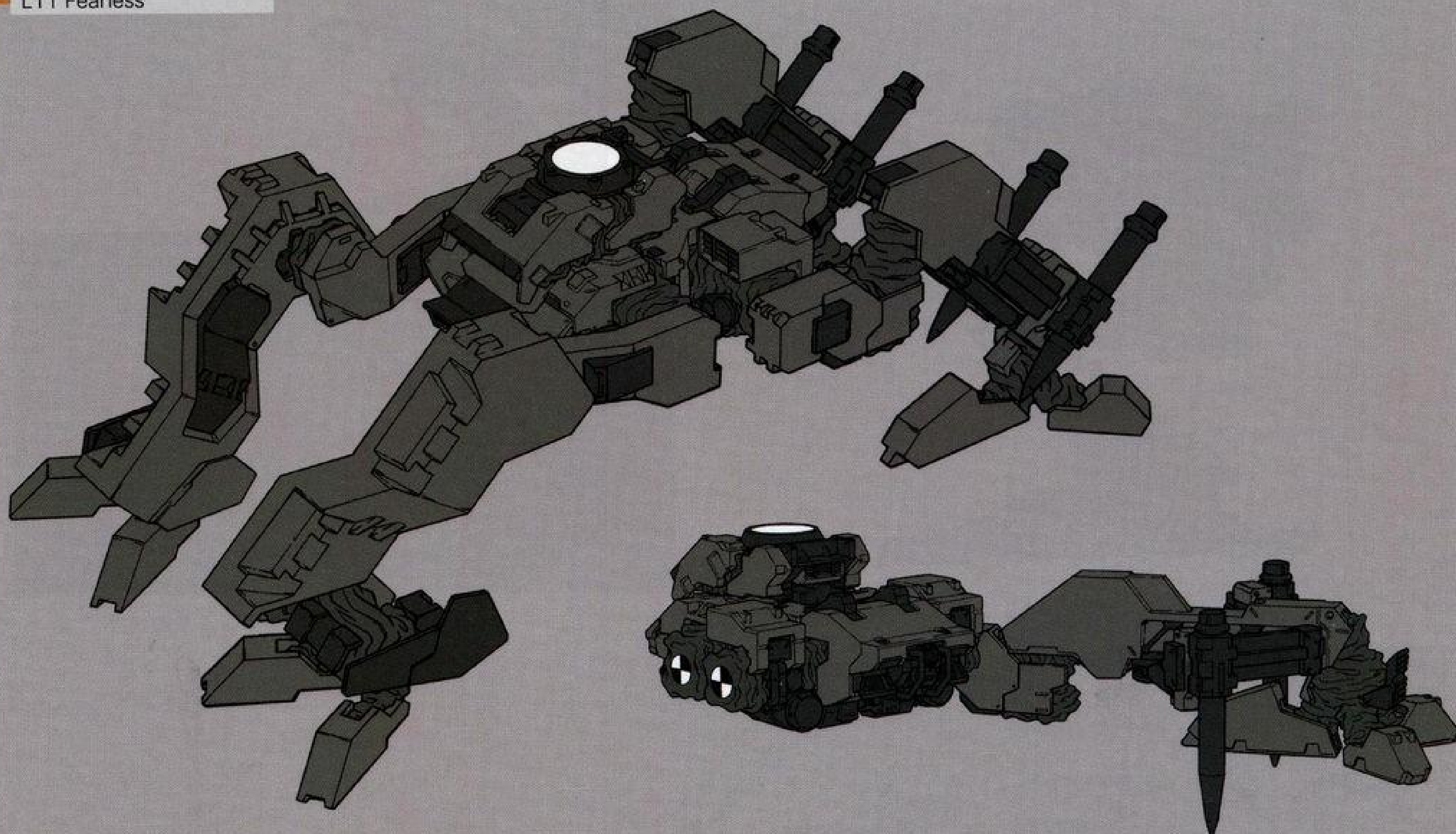
LeR-U-B29

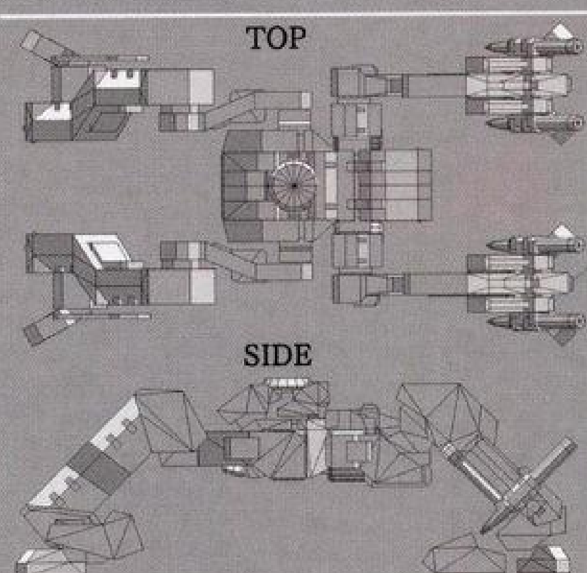


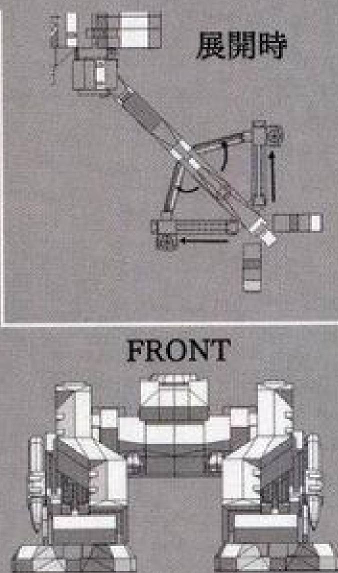


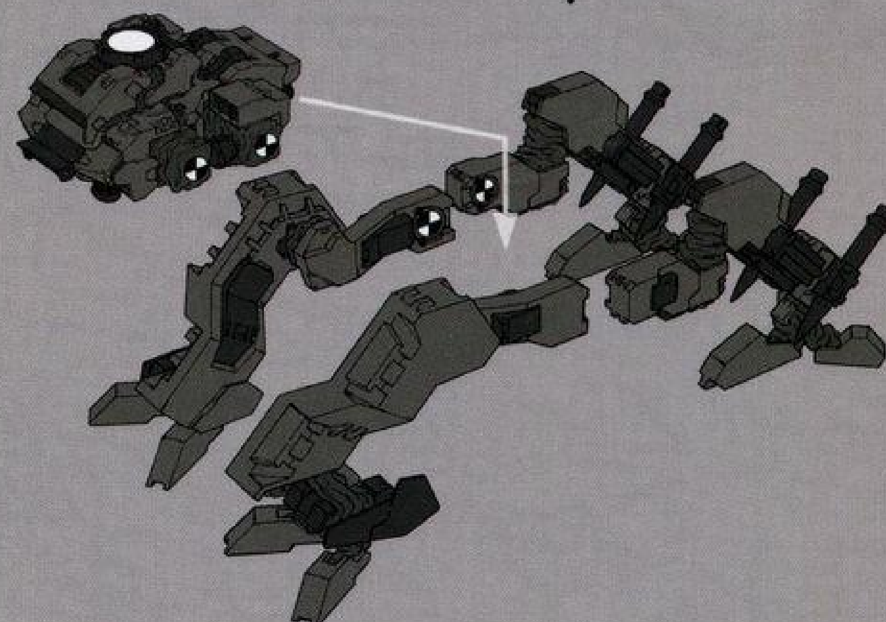
四脚

L11 Fearless



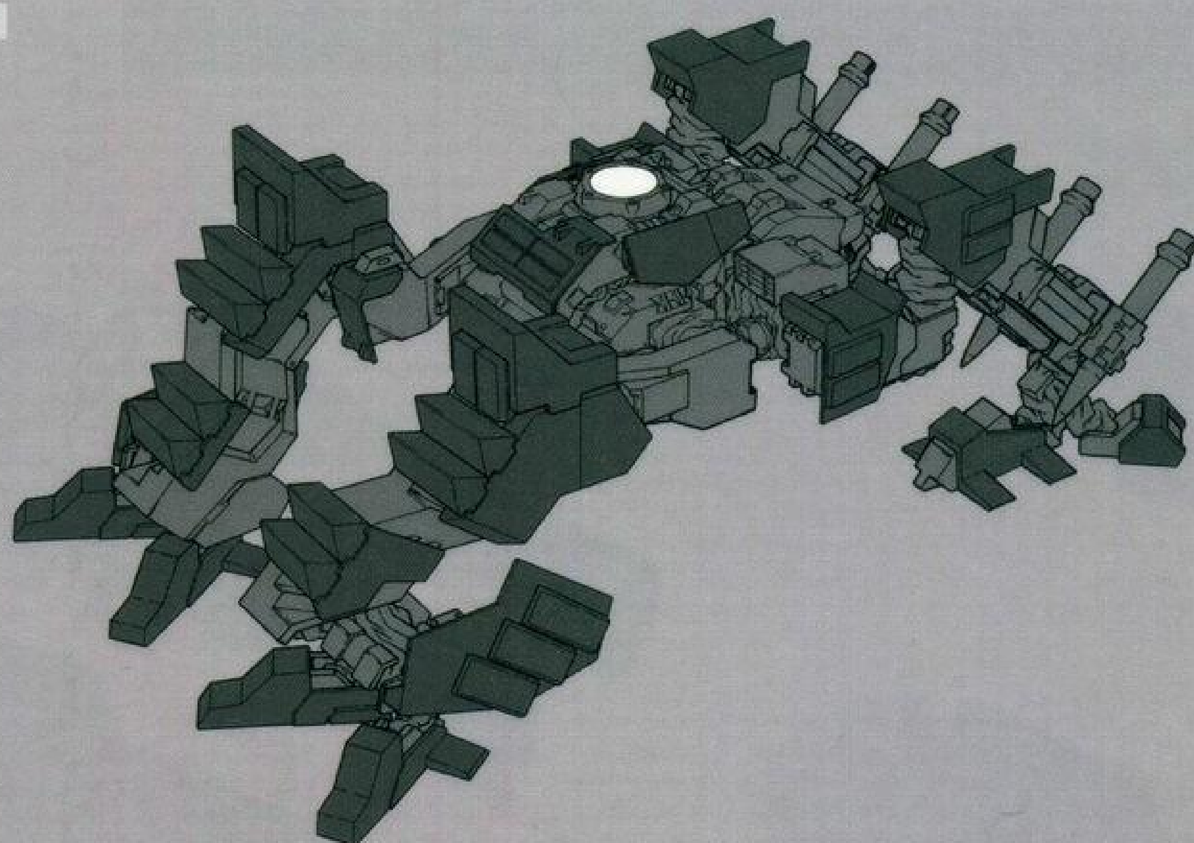






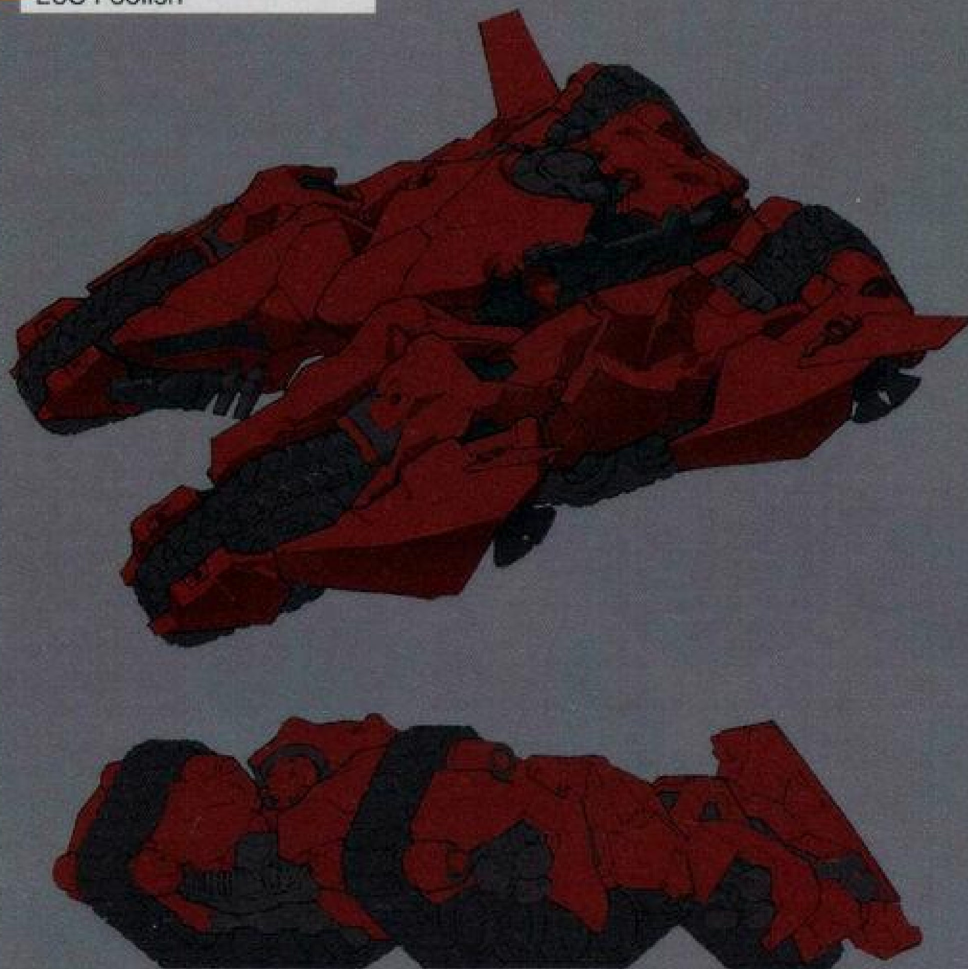
DESIGNER'S COMMENT 四脚は前脚のパーツ構成が特徴的で、関節の軸をずらした構造になっています。正面から見たときに、特徴的な構成になるように意識しました。タンクは、前作でTE属性にもかかわらず諸事情によりKE装甲のようなイメージにしていたので、パラメータとイメージがあっていなかったのですが、今回の新型タンクはTE属性と合うようにデザインにしました。既存とは異なる思想で対AC用に設計されたイメージです。車体前部にあるホイールは、体当たりで相手を巻き込んでスクラップにする用途で使用します。ラフイメージができた際に、グラフィッカー担当に見せたら「蟹みたい」と言われたので、赤で配色したらそのまま通りました。

L20 Foal

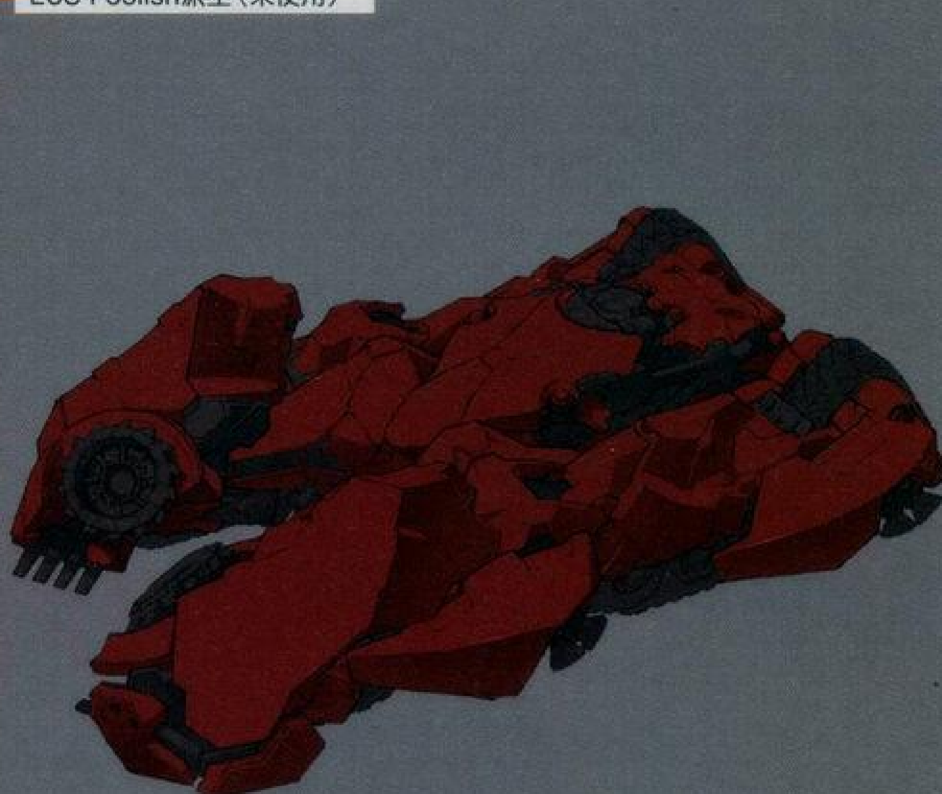


タンク

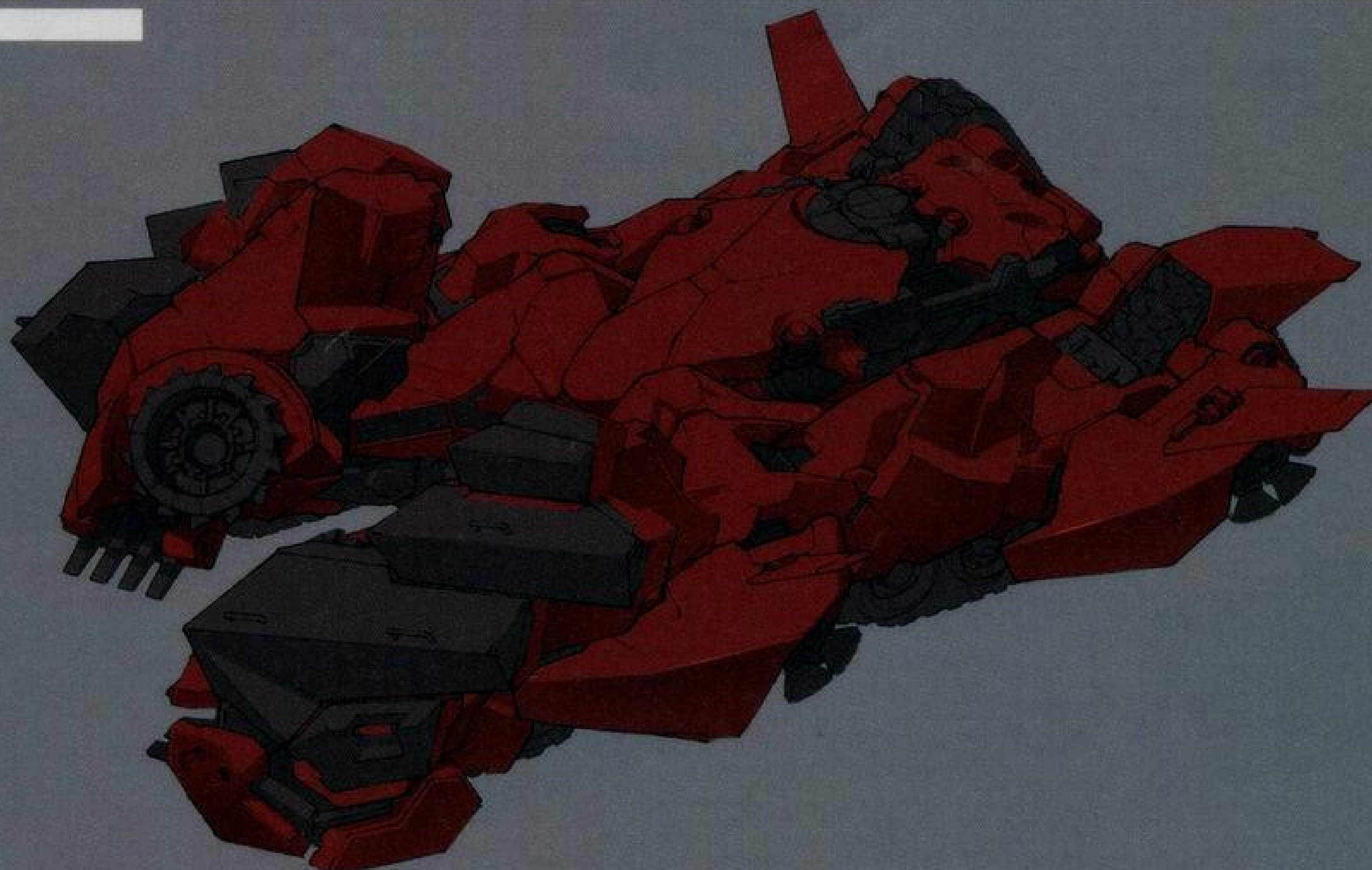
L08 Foolish



L08 Foolish派生（未使用）



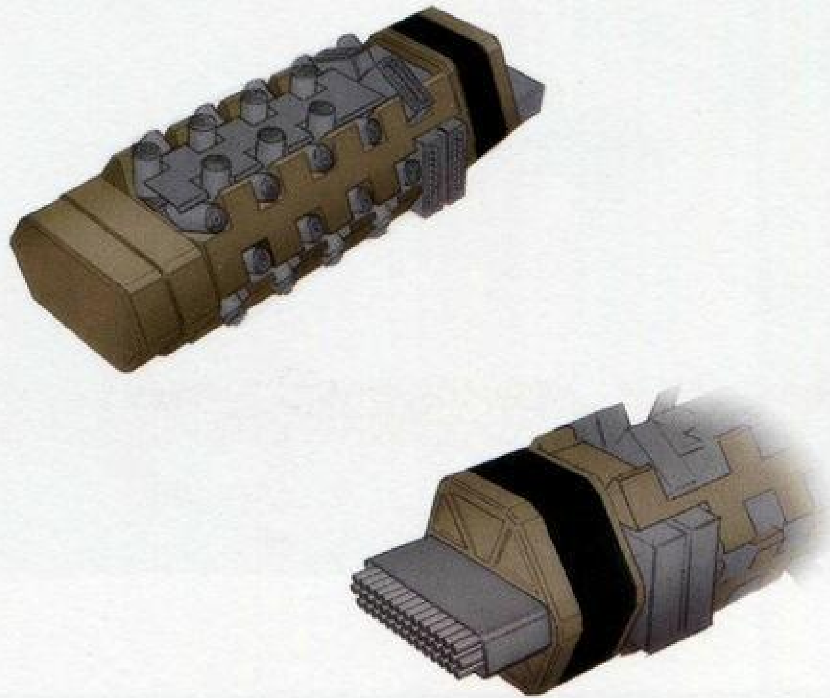
L22 Funeral



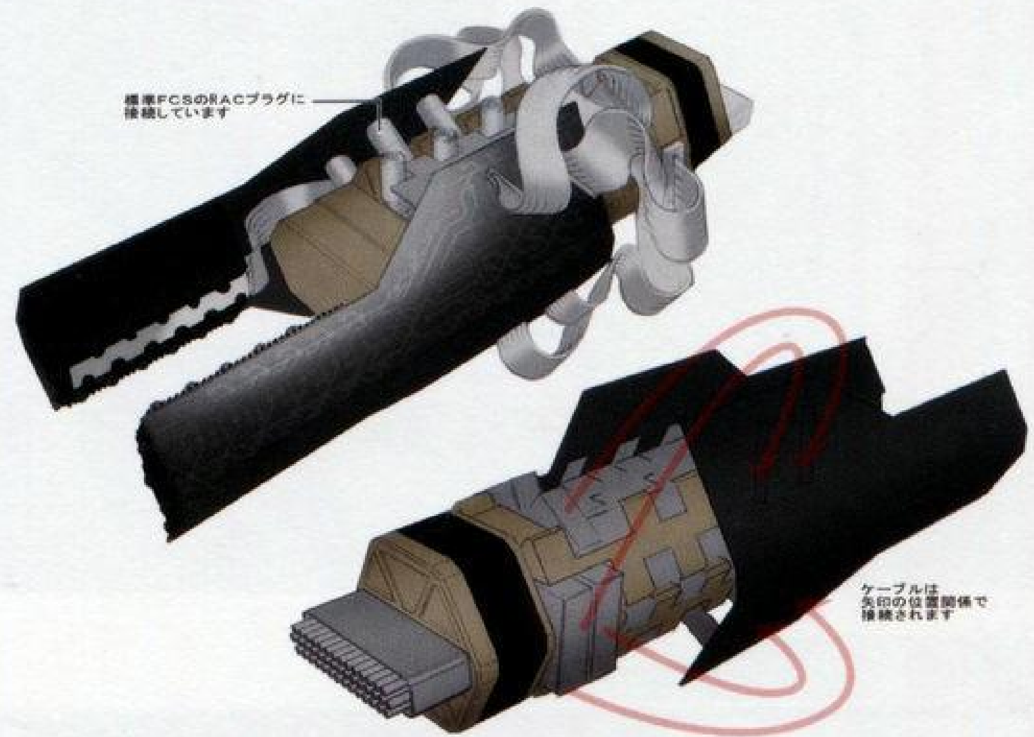
FCS

高速型

未使用



未使用派生

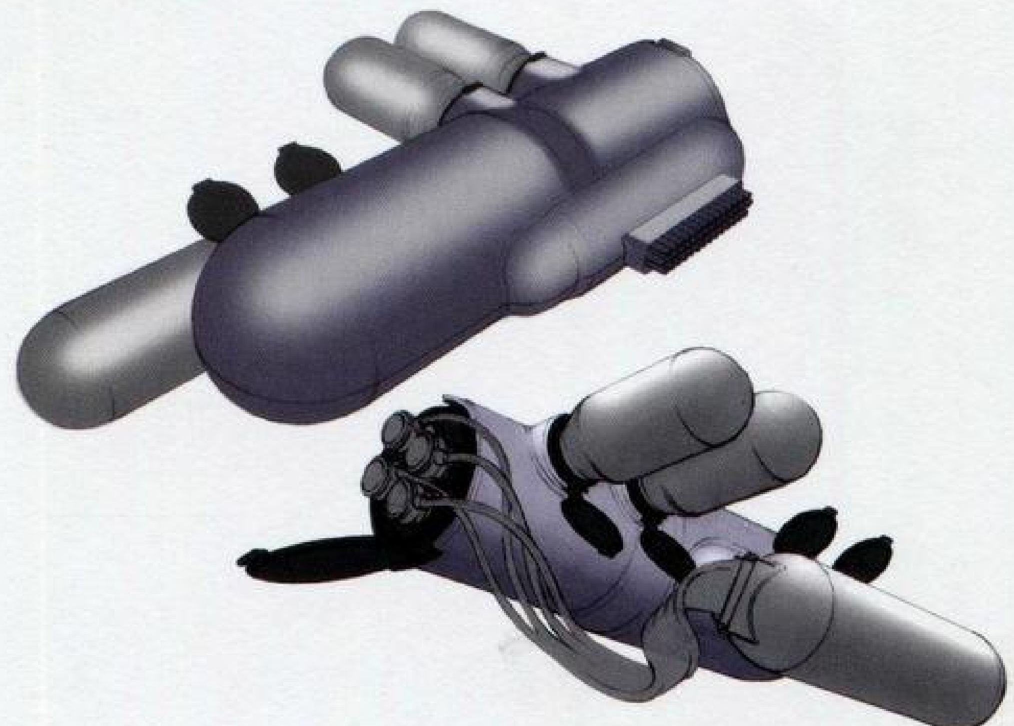


広角型

未使用



未使用派生



長距離型

未使用



未使用派生



ジェネレータ

GENERATOR

高出力型

SUZUMUSHI mdl.1



バランス型

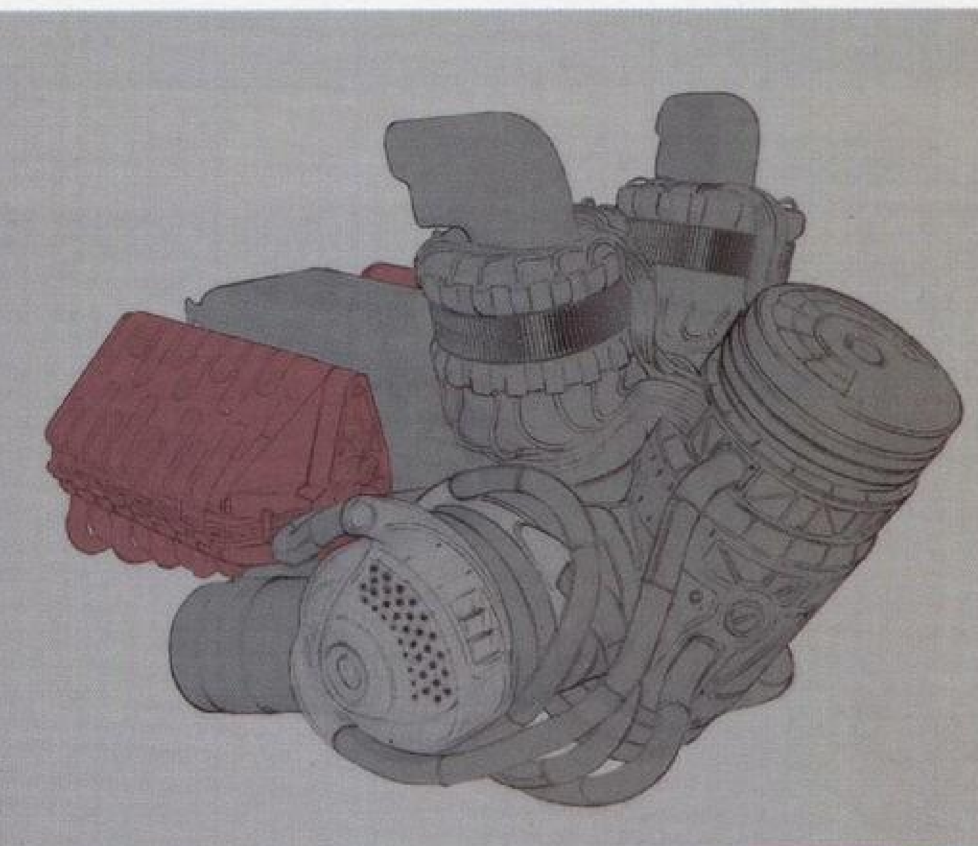
Ge-A-R41



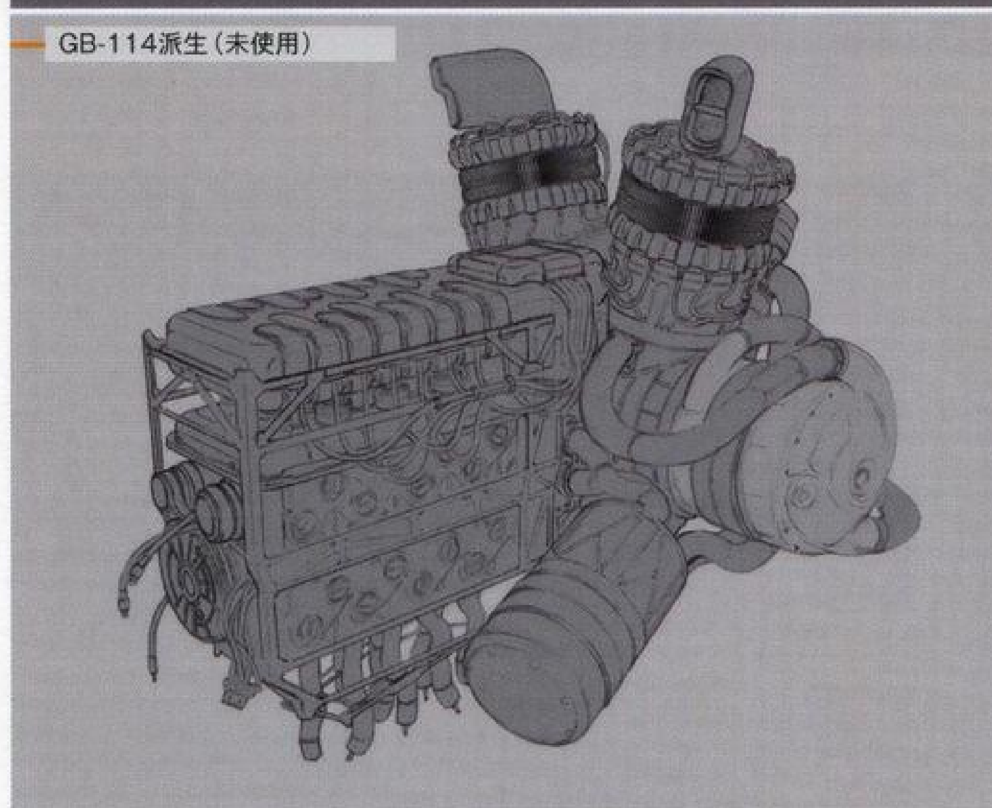
大容量型

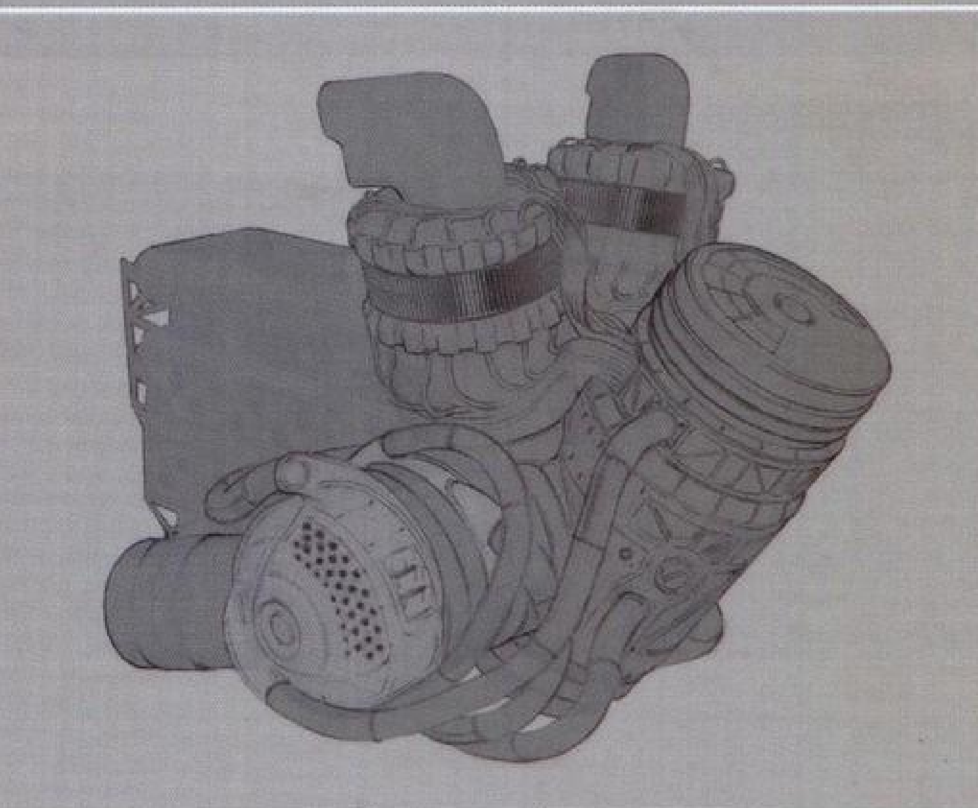
GB-114





GB-114派生（未使用）





HEAD
CORE
ARMS
WEAPON ARMS
LEGS
FCS
GENERATOR
BOOSTER
RECON
ARM UNIT
SHOULDER UNIT
OVERED WEAPON

DESIGNER'S COMMENT FCSは残念ながらボツとなりました。ジェネレータは、技術の進歩を見た目に取り入れることを心がけてデザインしています。パーツ上にHYDRO METAL ENERGYと書いてあるのは、「金属水素ならブースターも噴かせるし、電気も取り出せるので、AC的に理にかなってるかな」と考えて描き込んだものです。それだと圧縮技術はまさにオーバーテクノロジーなので、正式な設定ではありません。

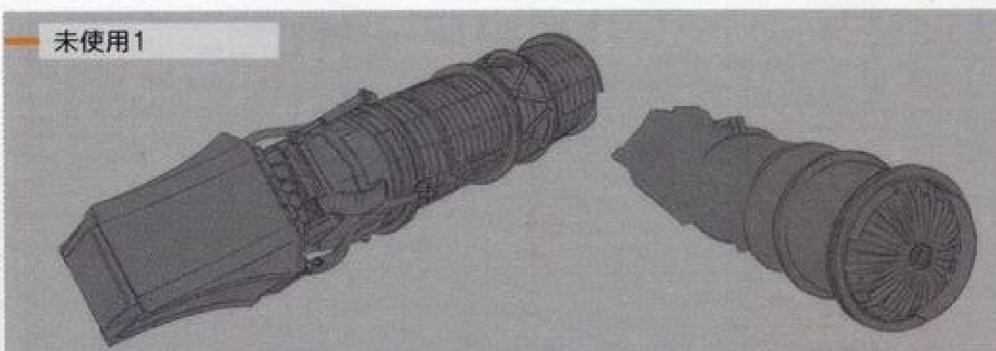
ブースタ

高加速型

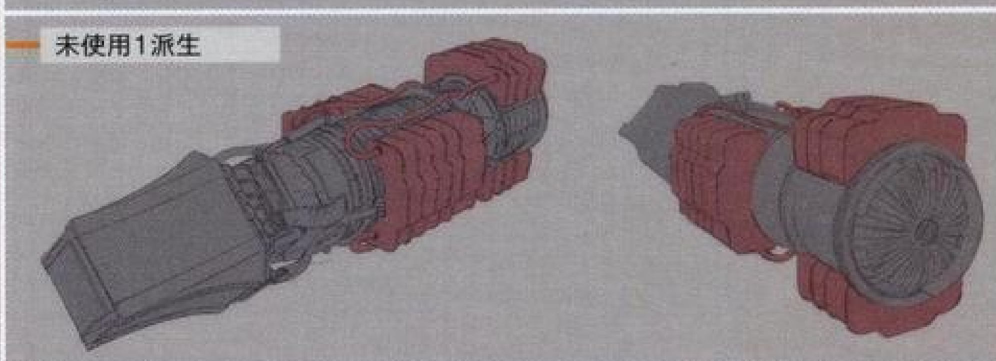
HOTARU mdl.1



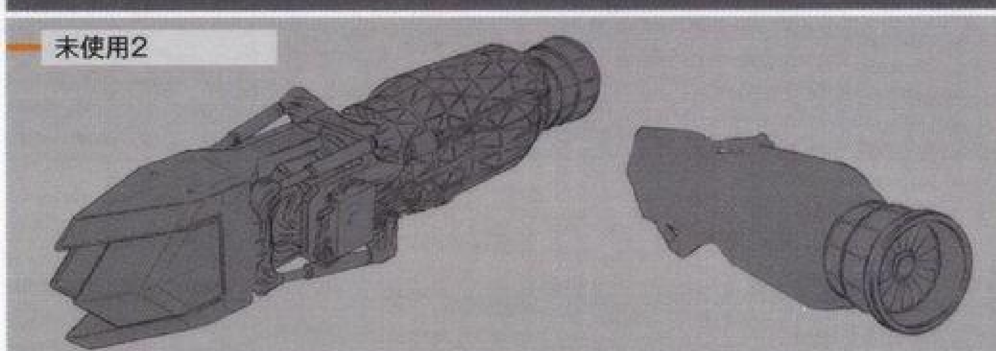
未使用1



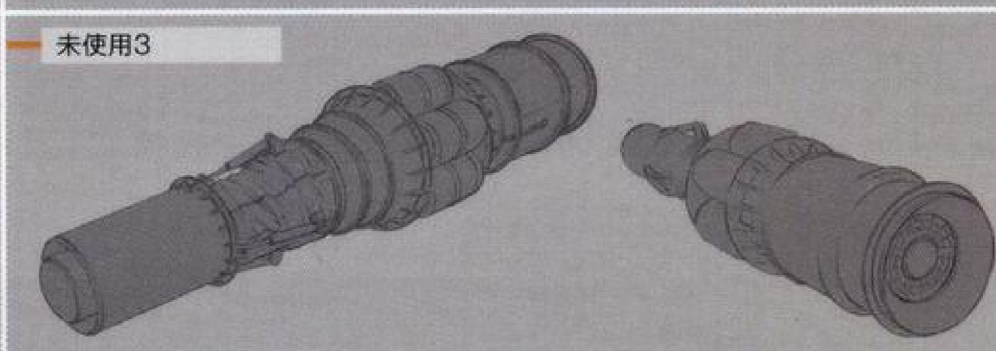
未使用1派生



未使用2



未使用3

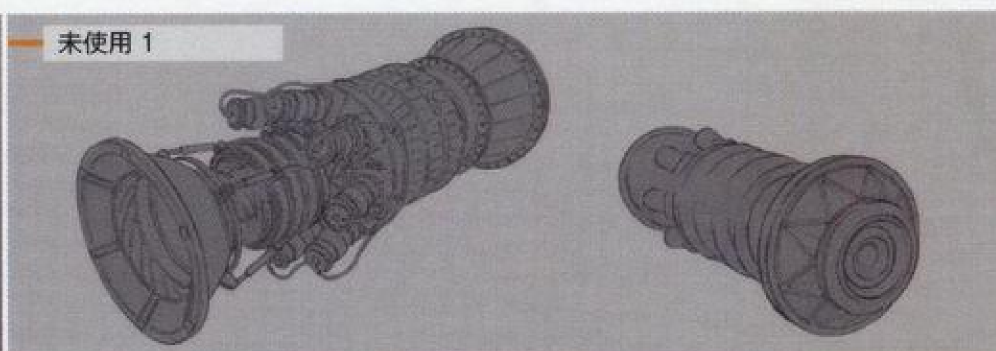


高出力型

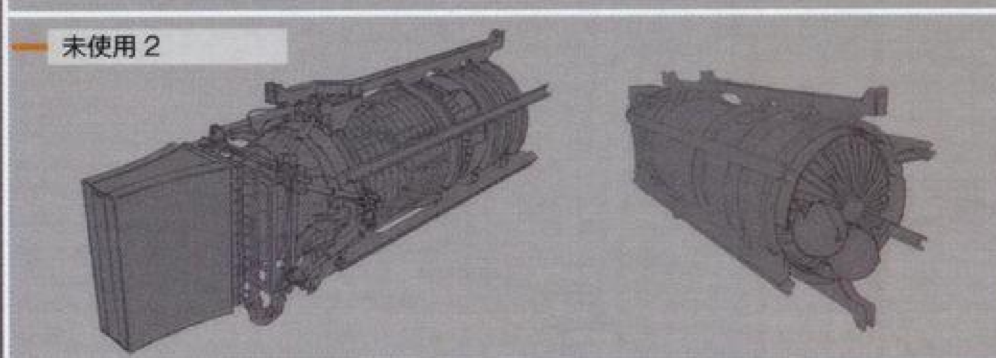
TOKONATSU mdl.1



未使用 1



未使用 2

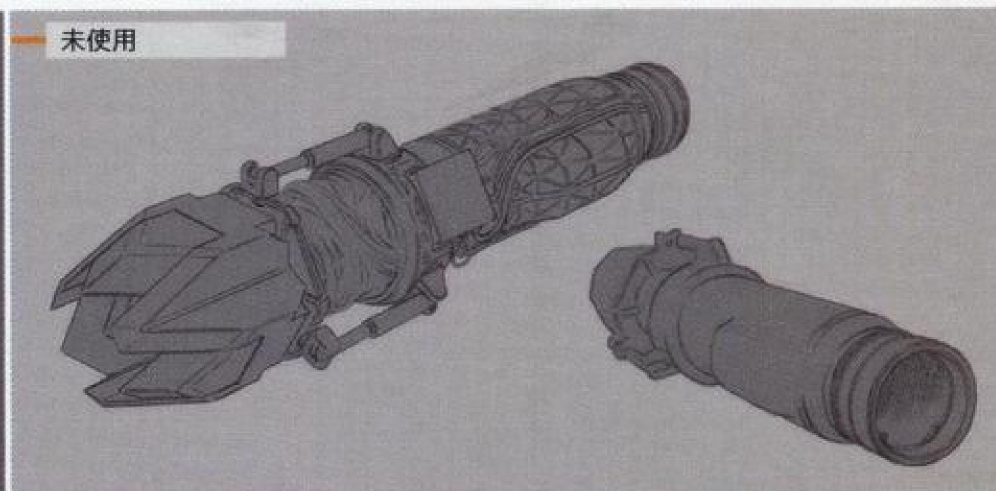


低消費型

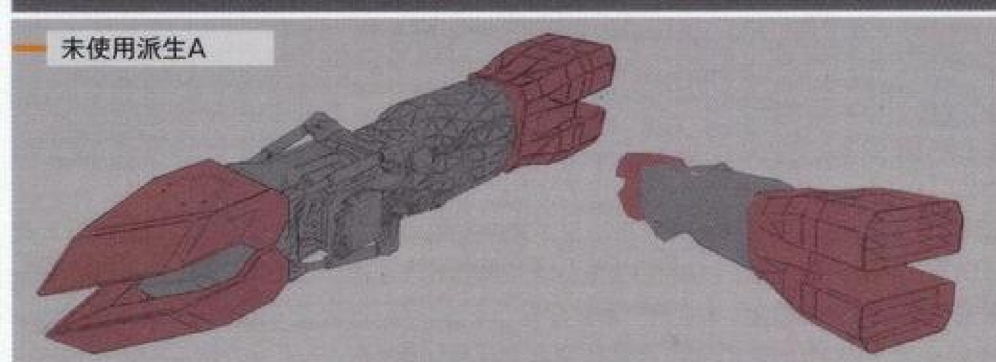
BB-119



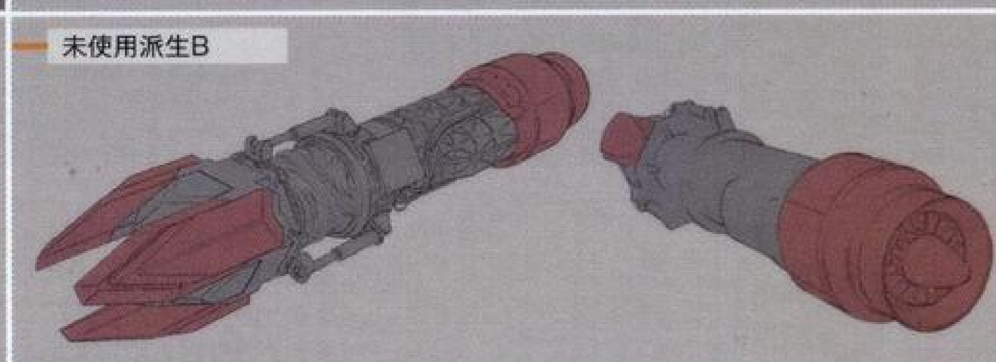
未使用



未使用派生A



未使用派生B

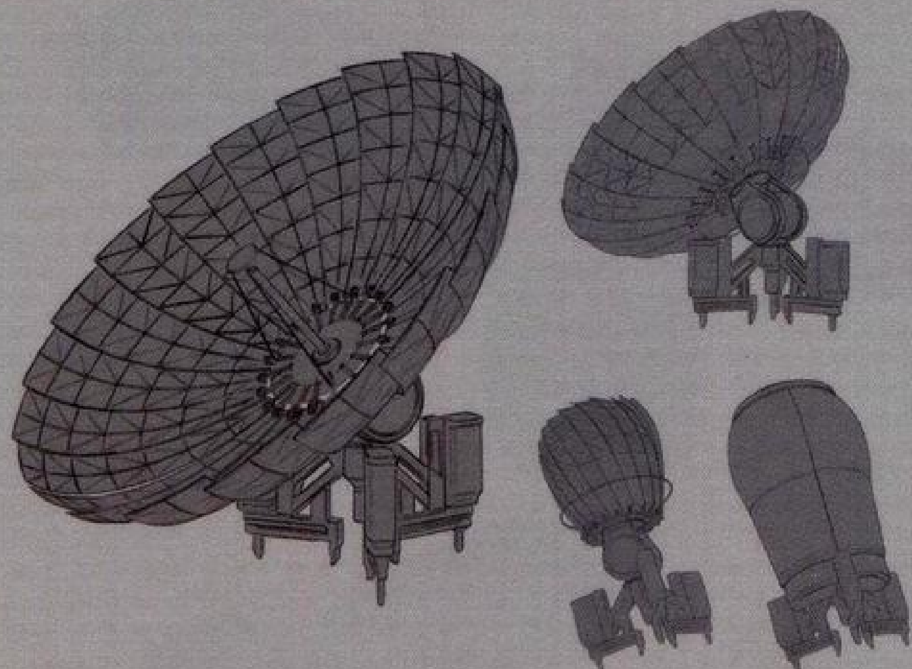


リコン

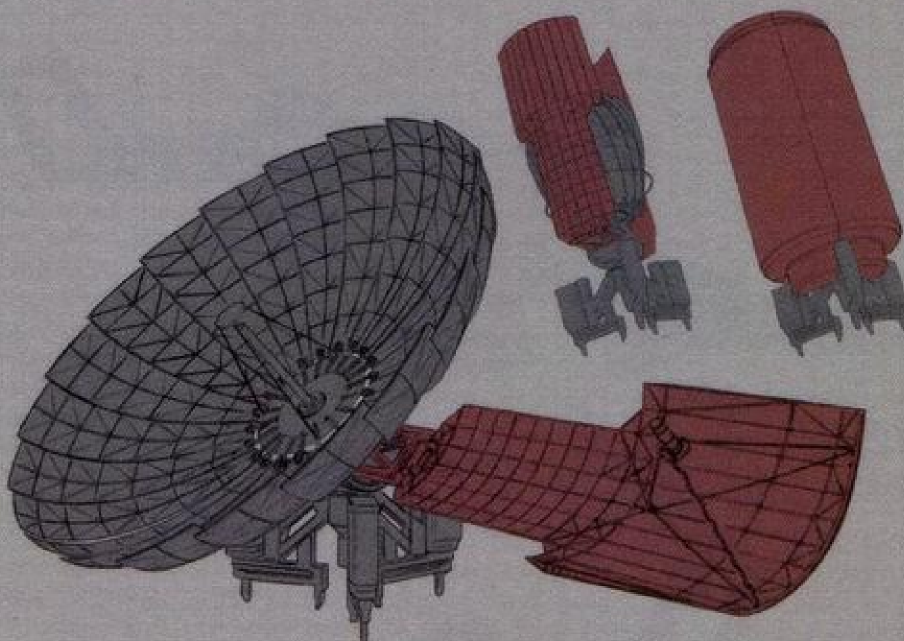
RECON

吸着型

未使用

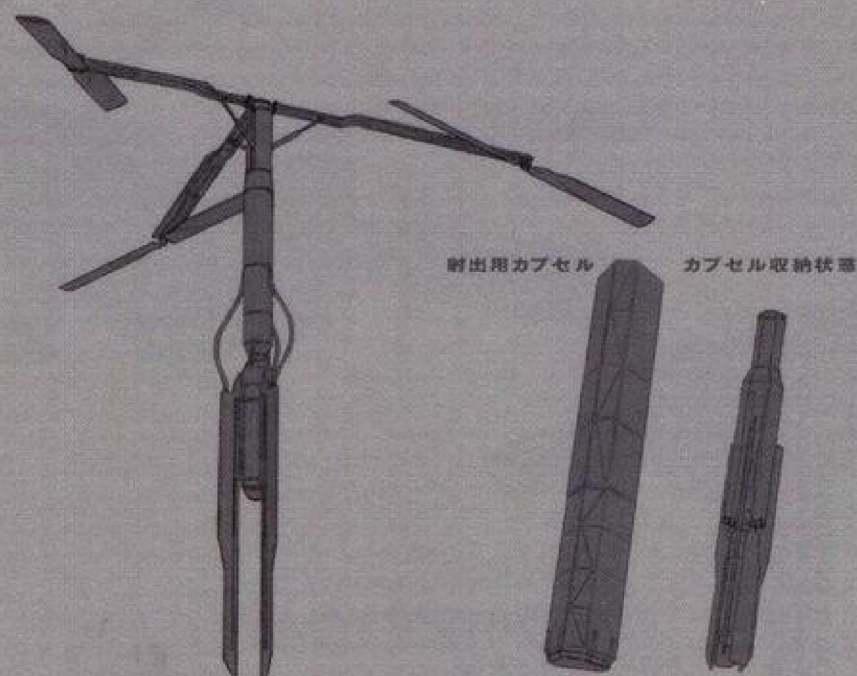


未使用派生

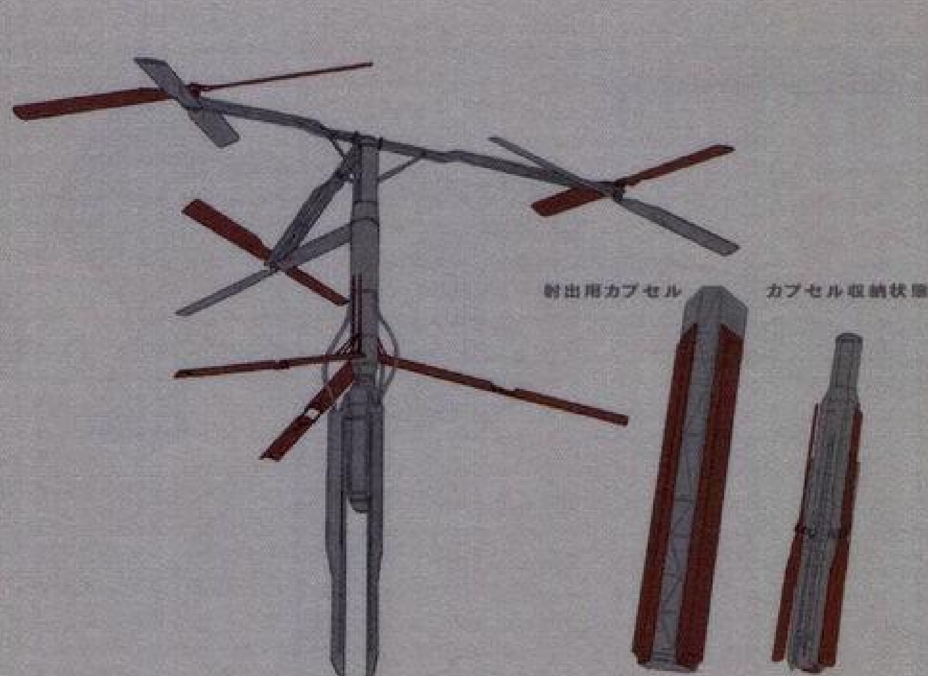


追従型

未使用

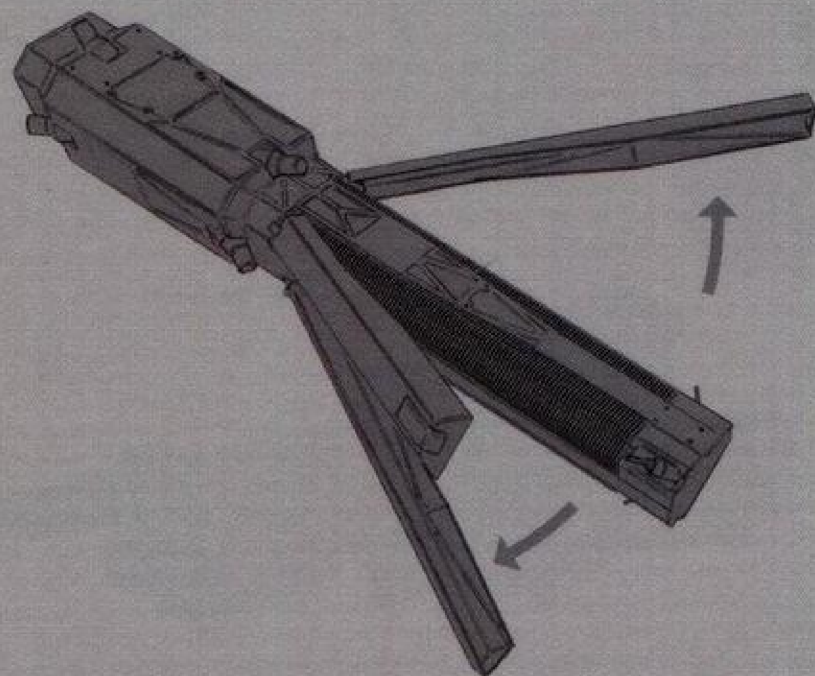


未使用派生

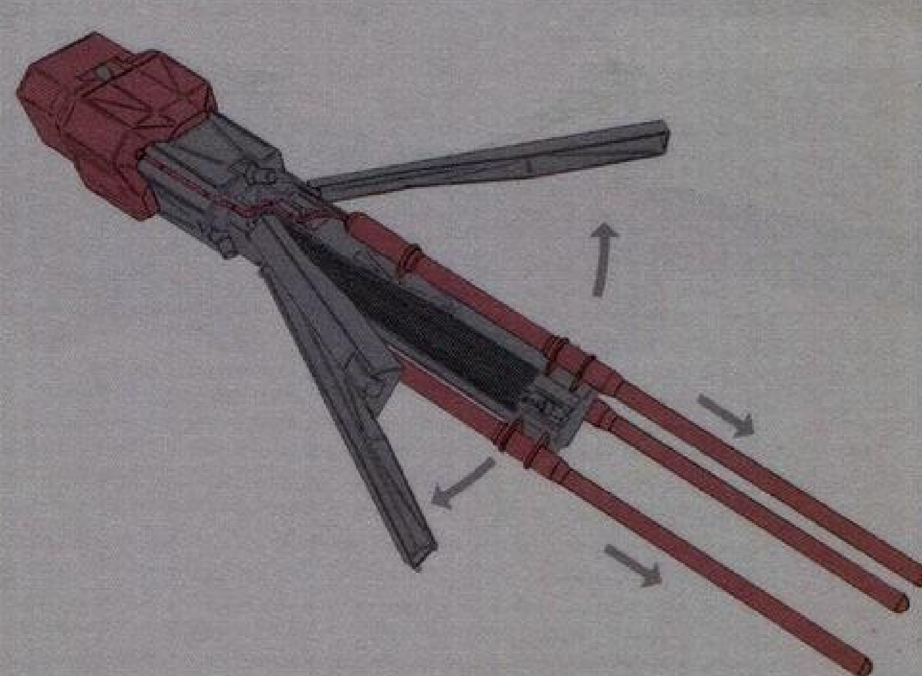


滞空型

未使用



未使用派生

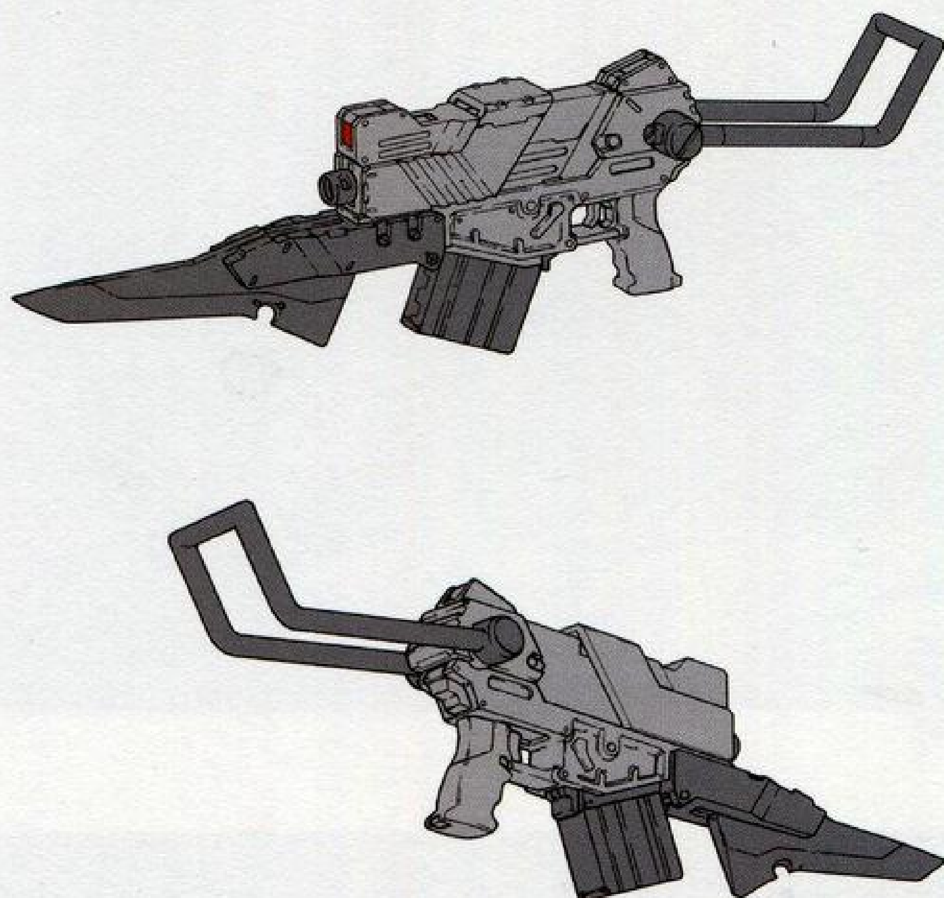


DESIGNER'S COMMENT ブースタは、前作を含めてかなりの数があったため、バリエーションを出すのに苦労しました。最終的に残ったのは3つでしたが、そこそこ個性的になっているのではないかと思います。リコンは、残念ながらボツとなってしまいました。

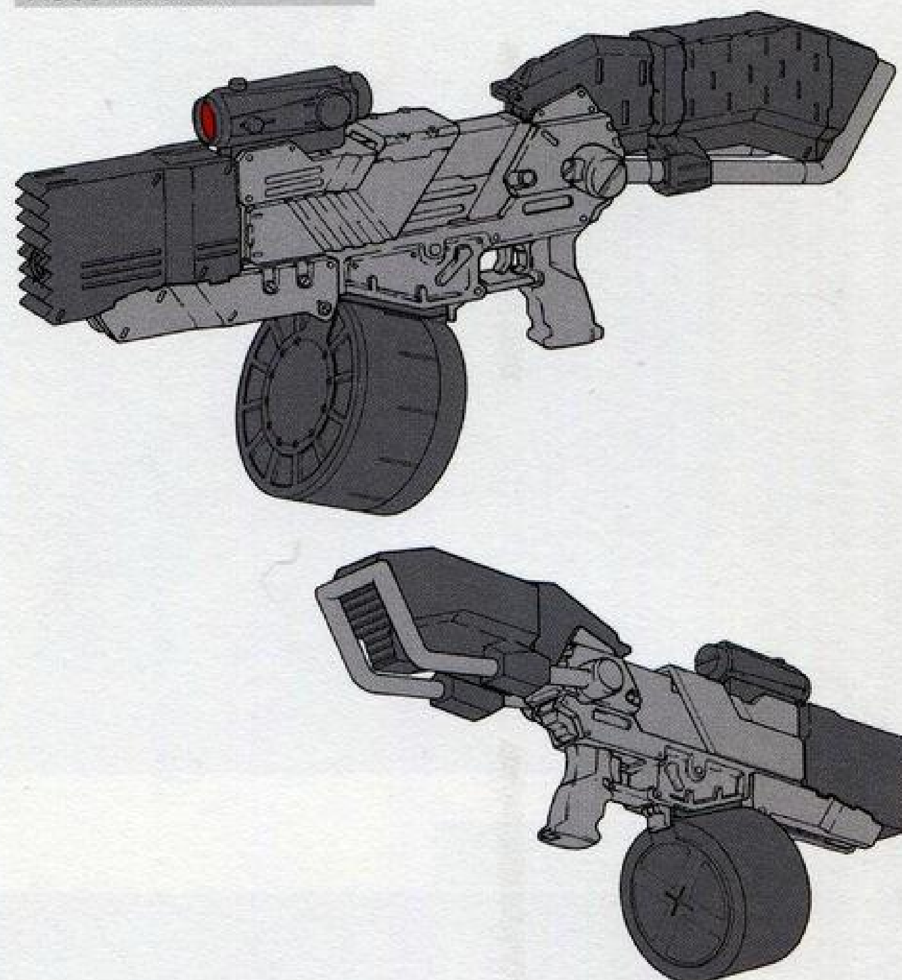
腕部武器

ハンドガン

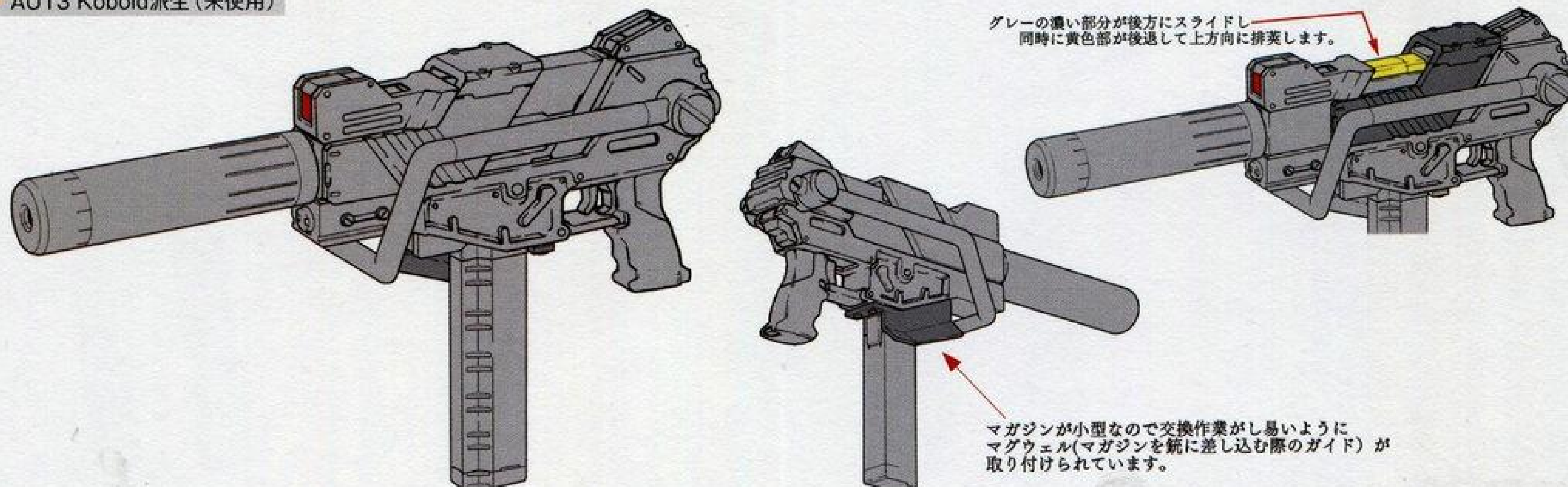
AU13 Kobold



AU30 Karaken

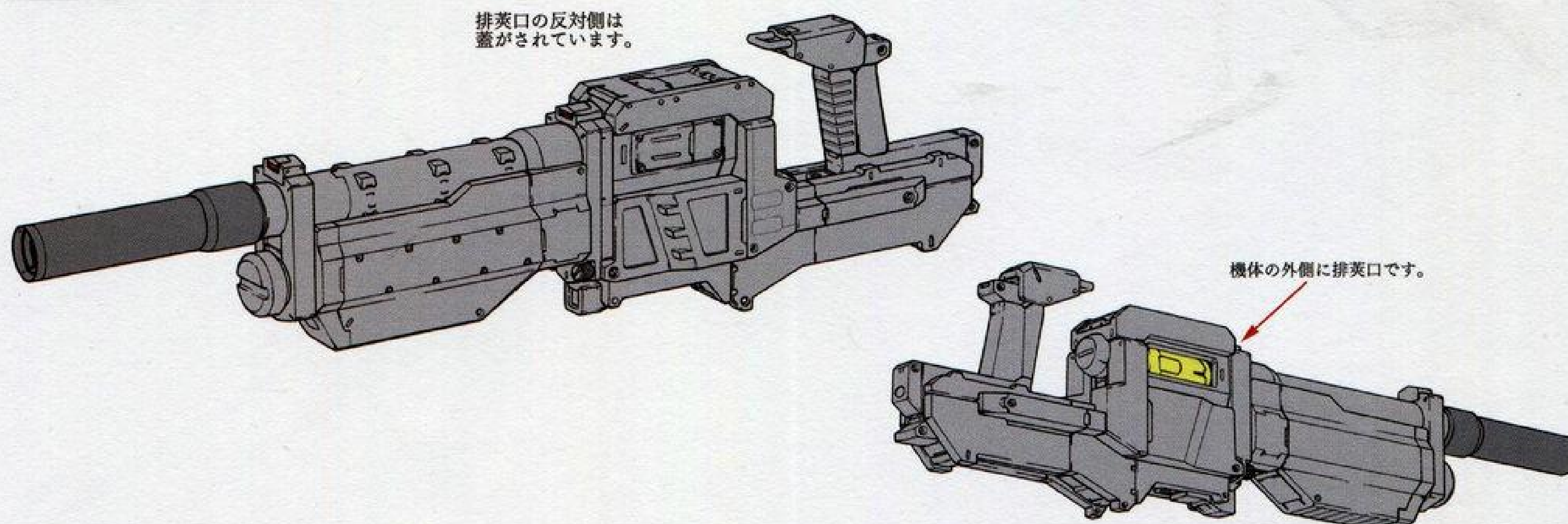


AU13 Kobold派生（未使用）



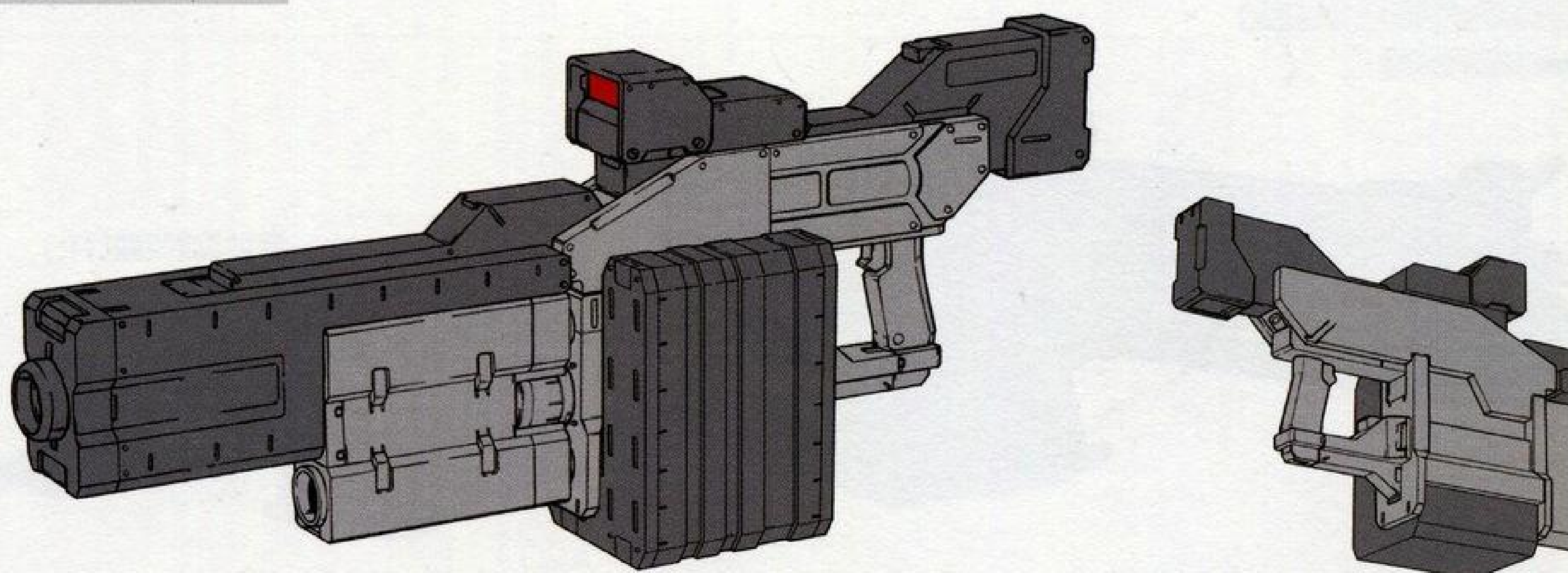
ショットガン

AM/SGB-103

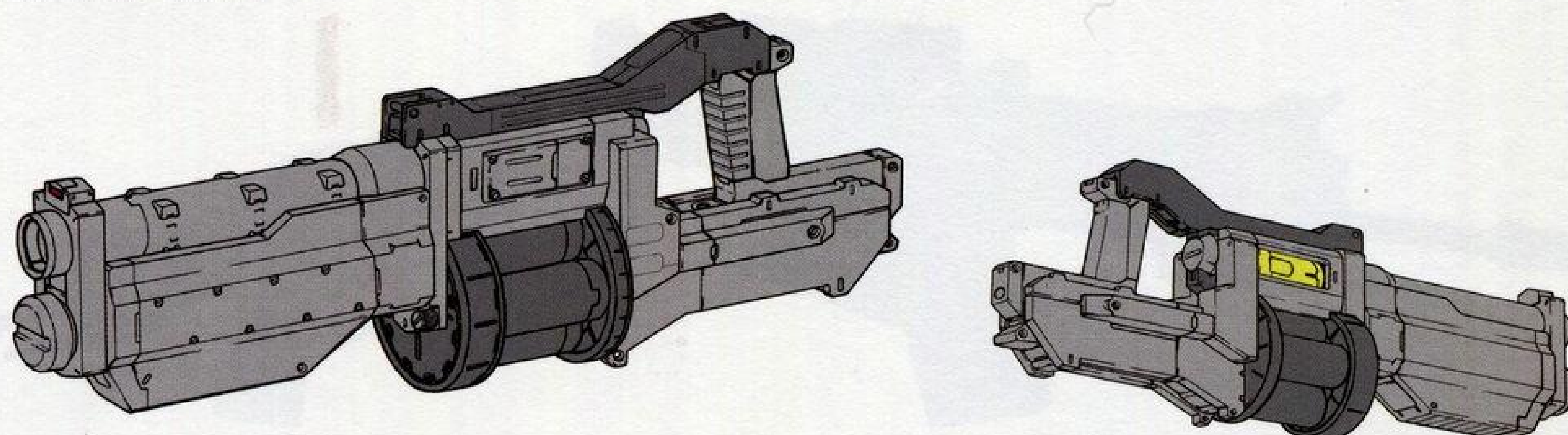


DESIGNER'S COMMENT ハンドガンのAU13 Koboldは、軽装タイプでは銃口の下にワイヤーカッターになるナイフ状のパーツが付いています。戦場でACを運用する際、邪魔な電線などを手持ち武器で切断できるので傭兵には便利だろうと思い、デザインに取り入れました。ショットガンのAM/SGB-103は、ポンプアクションではなくオートマチックショットガンのイメージでデザインし、弾装はマガジンではなく銃身の下にある装弾チューブにしています。ガトリングガンのAU04 Kestrlは、M61 バルカンをそのままACが持てるようにした感じでデザインしました。

AM/SGB-203

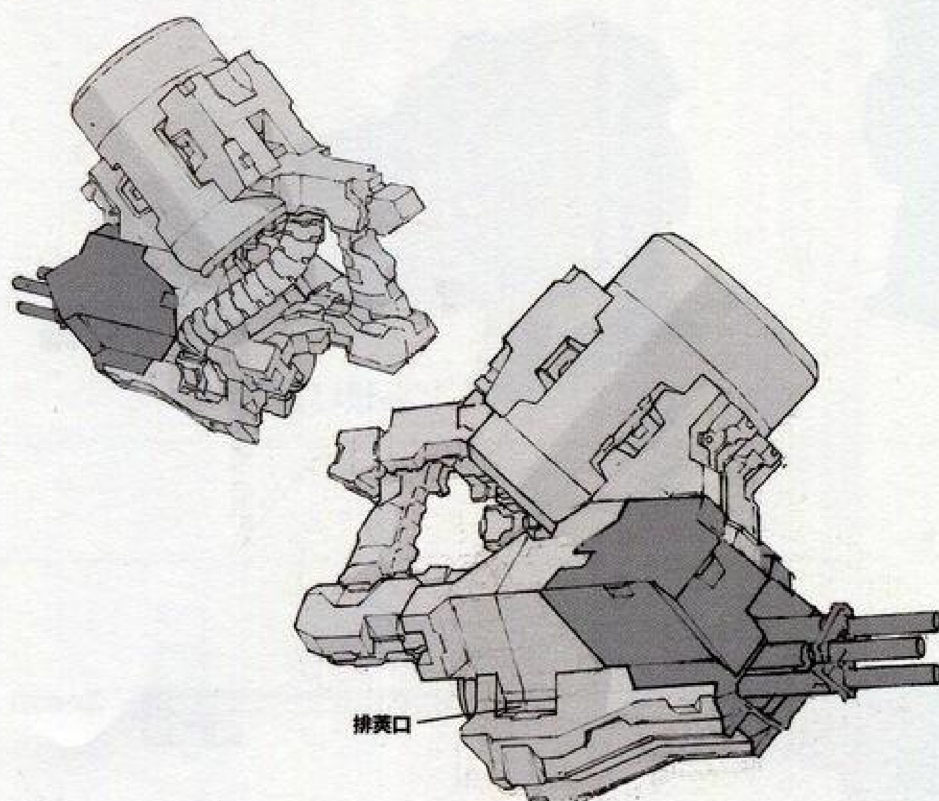


AM/SGB-103派生（未使用）

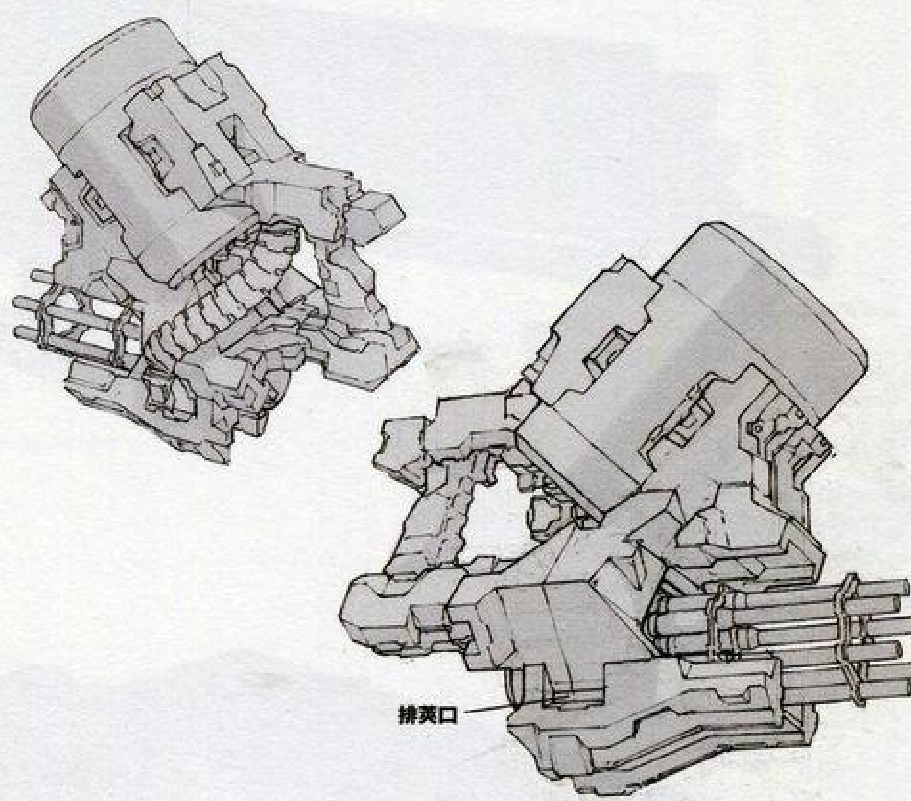


ガトリングガン

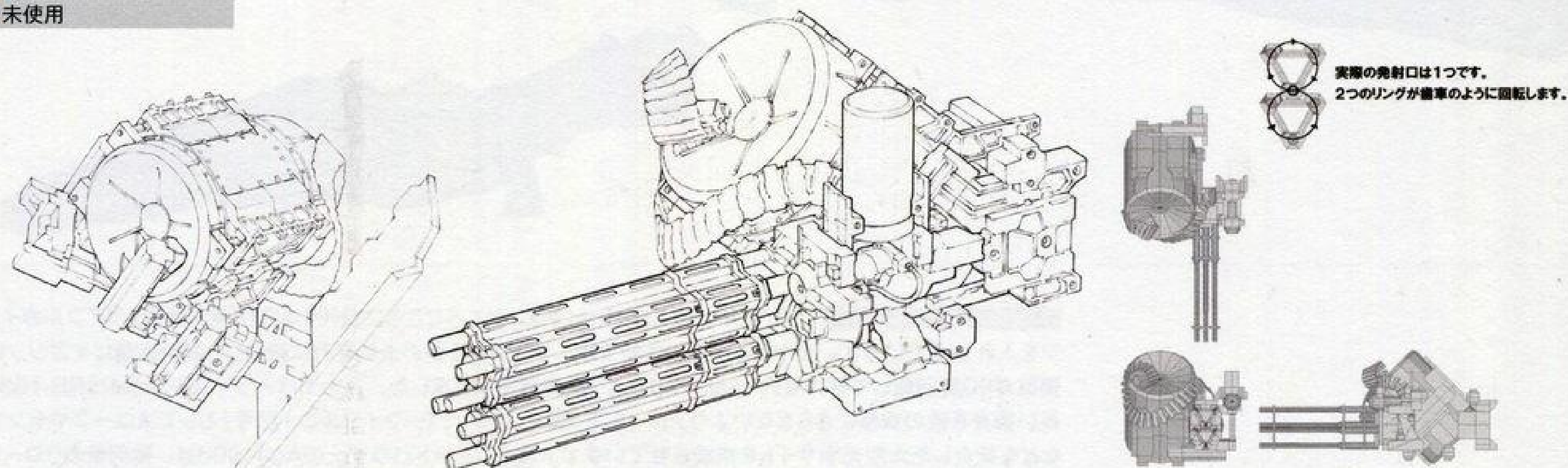
AU04 Kestrl



AU27 Koel

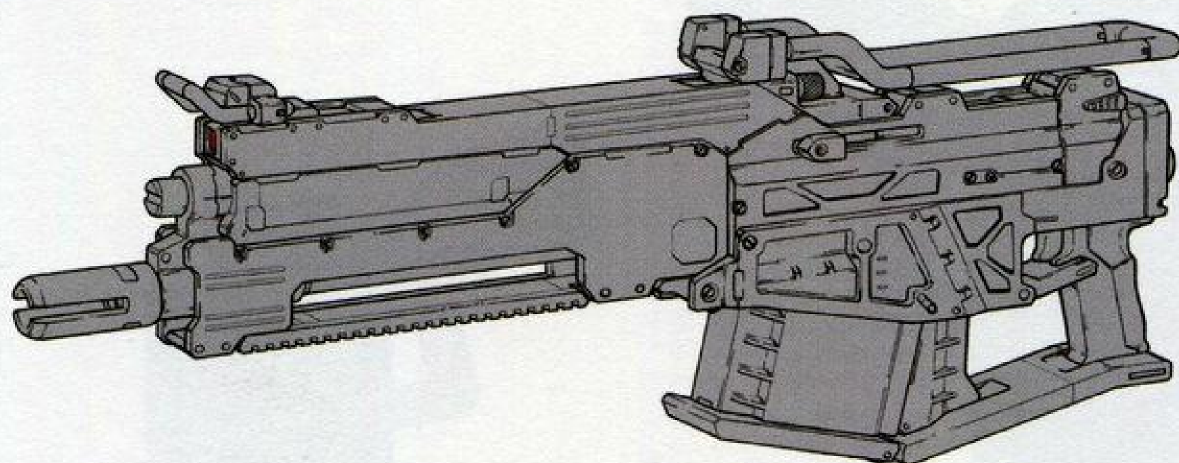


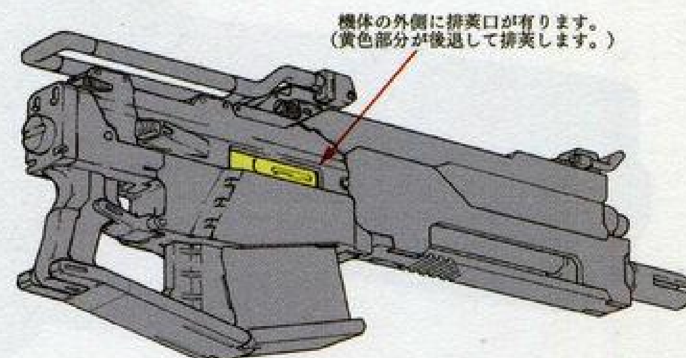
未使用



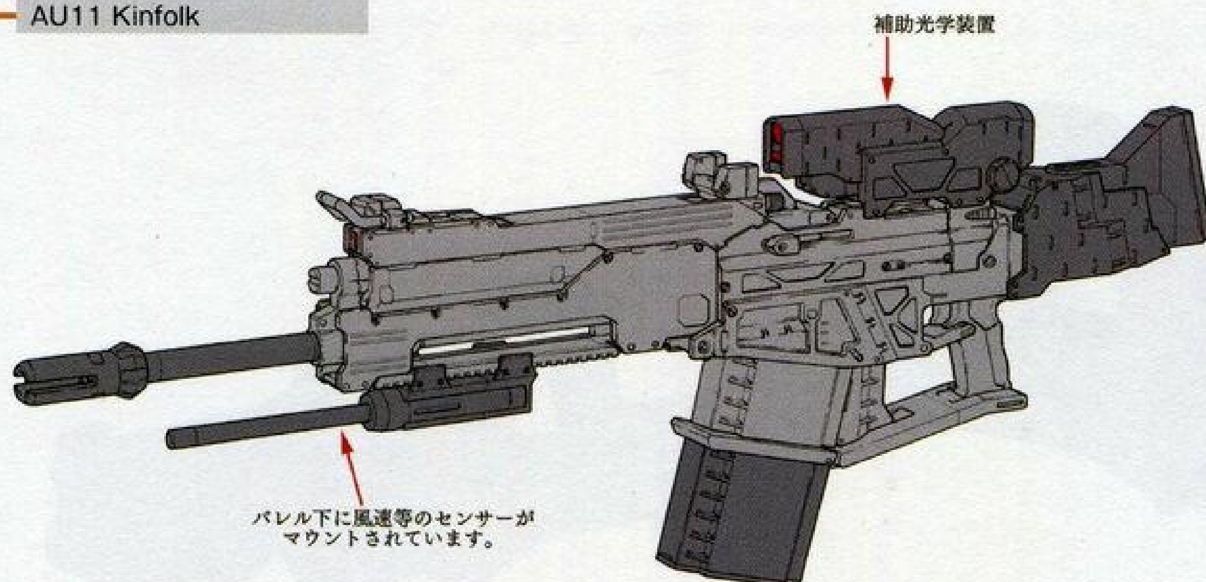
ライフル

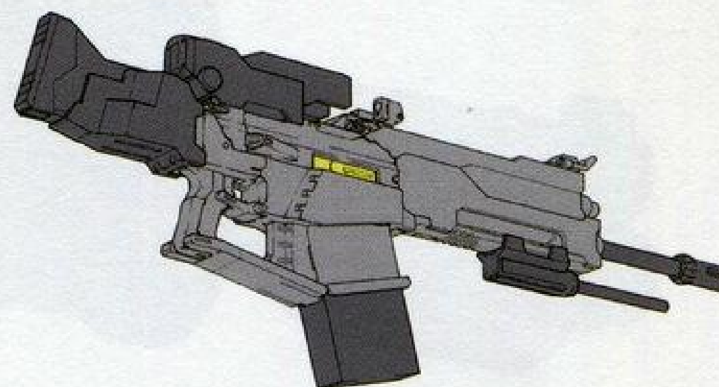
AU01 Knave



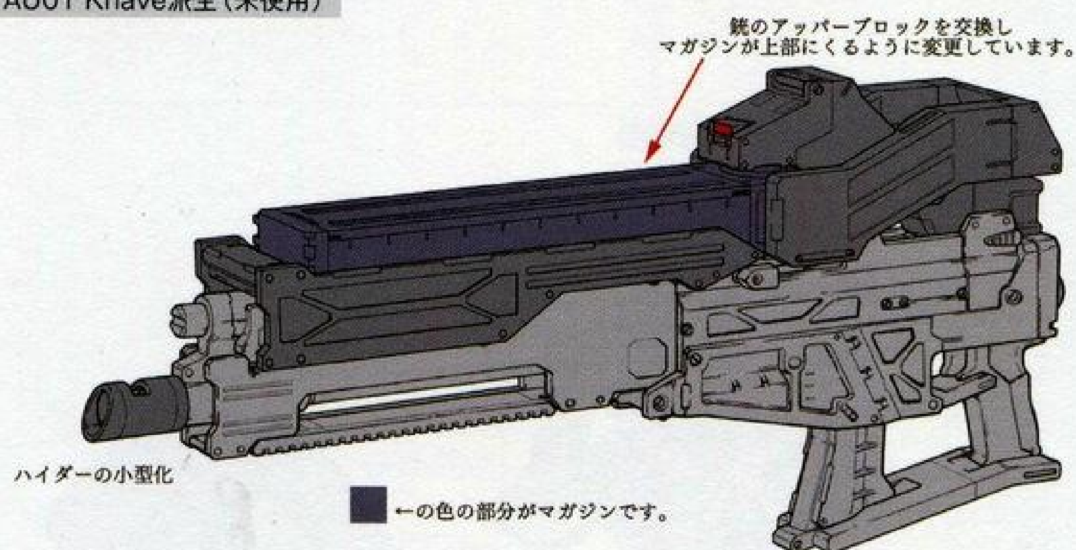


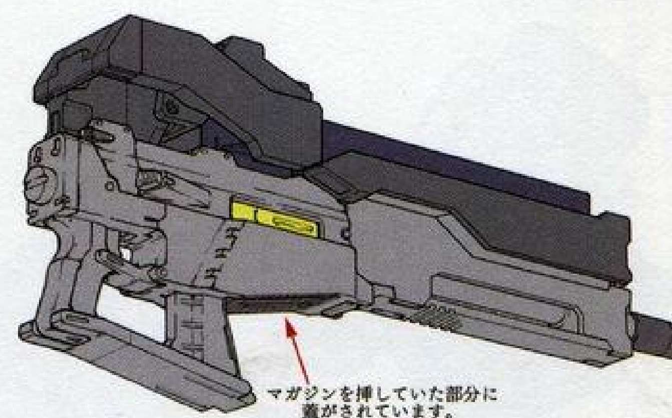
AU11 Kinfolk





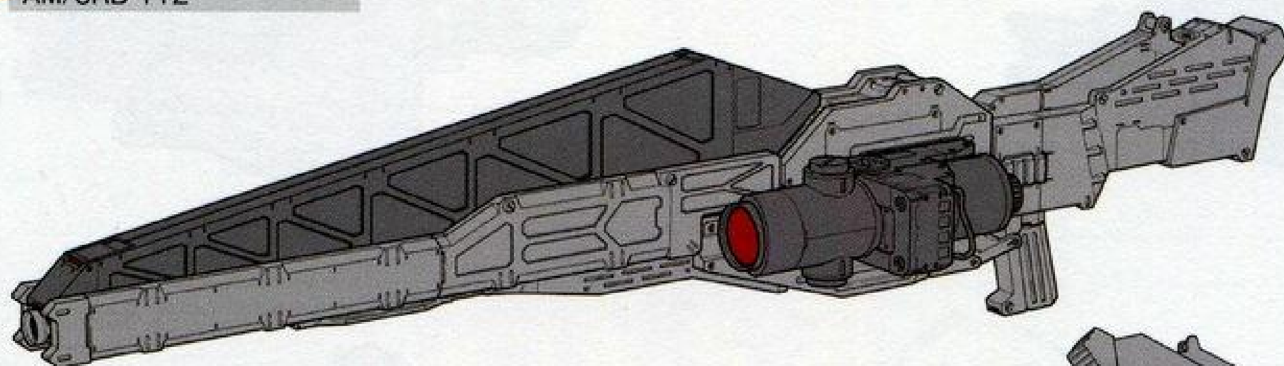
AU01 Knave派生（未使用）

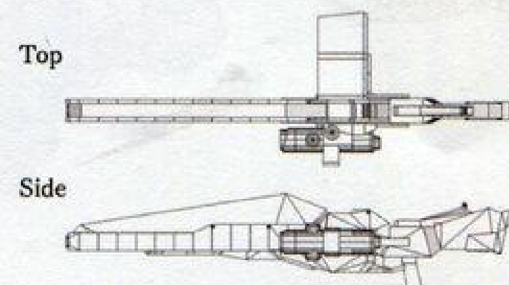


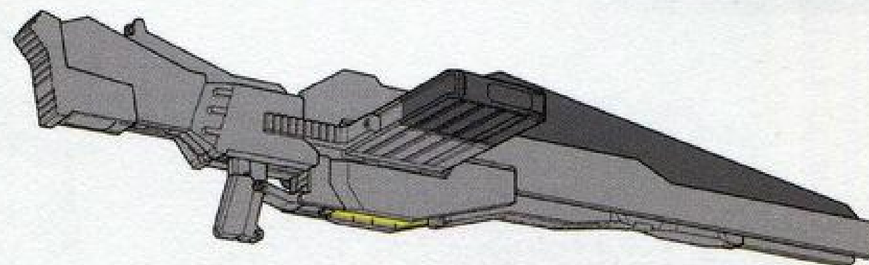


スナイパーライフル

AM/SRB-112

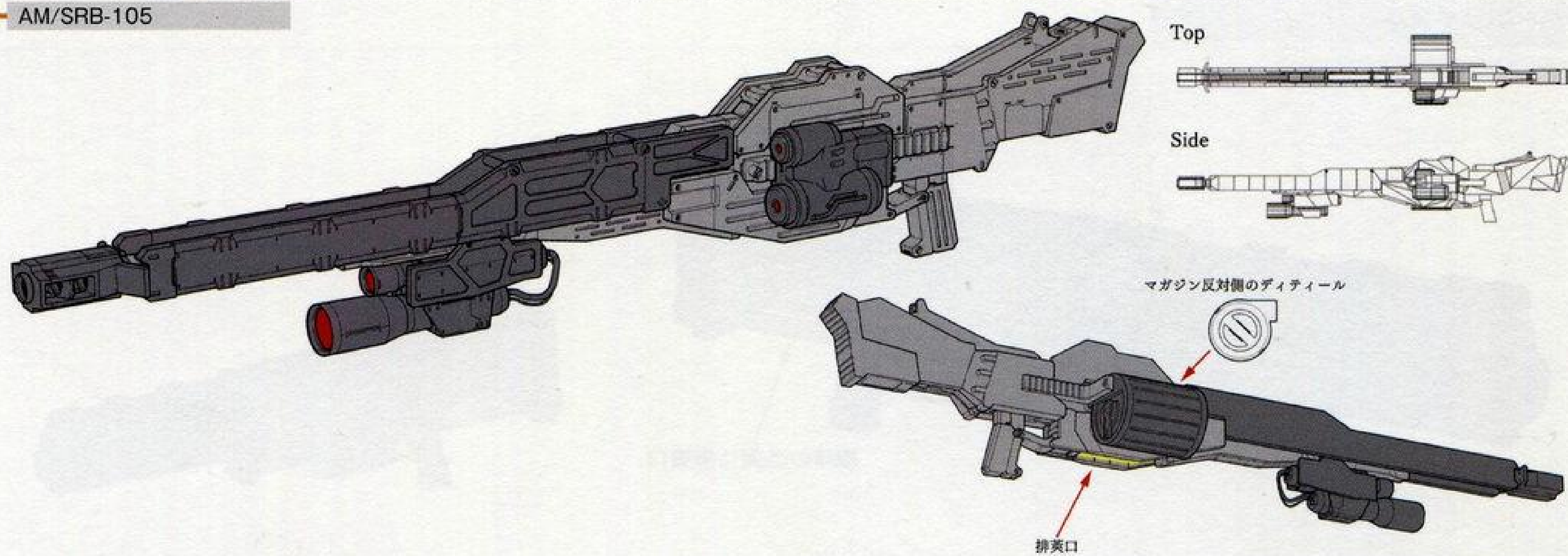




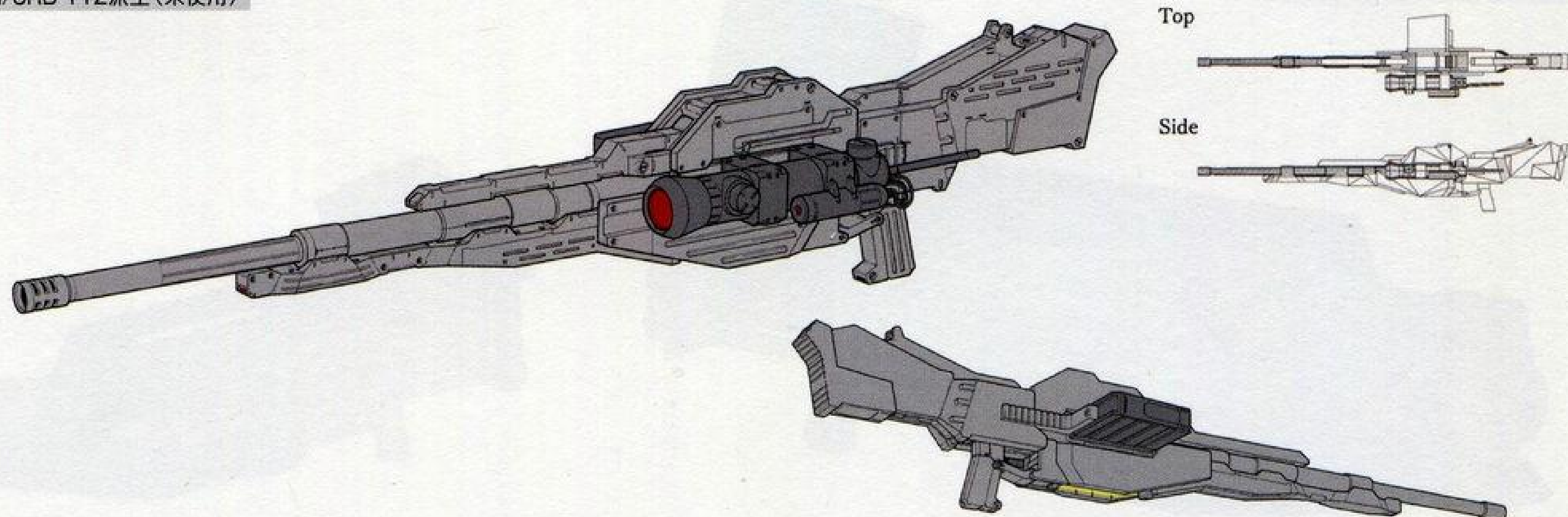


DESIGNER'S COMMENT ライフルのAU01 Knaveは、ところどころに現代のAR15系アサルトライフルのイメージを入れ込んでいます。ボツになった派生型では、マガジンを銃の上に平行に装着し、装填直前にマガジン内で弾薬が90度回転して前方を向くFN P90のような機構を入れました。スナイパーライフルのAM/SRB-105は、長い銃身を敵の攻撃にさらさないようフレームで囲い、スナイパーライフルの「記号」としてスコープやセンサーなどを統合した大型光学サイトを搭載させています。また、ヒートハウザーのAu-F-S03は、発射後のリロード時に弾が装填された銃身が回転して発射装填を繰り返すという、リロード時の「動き」に特徴を持たせました。

AM/SRB-105

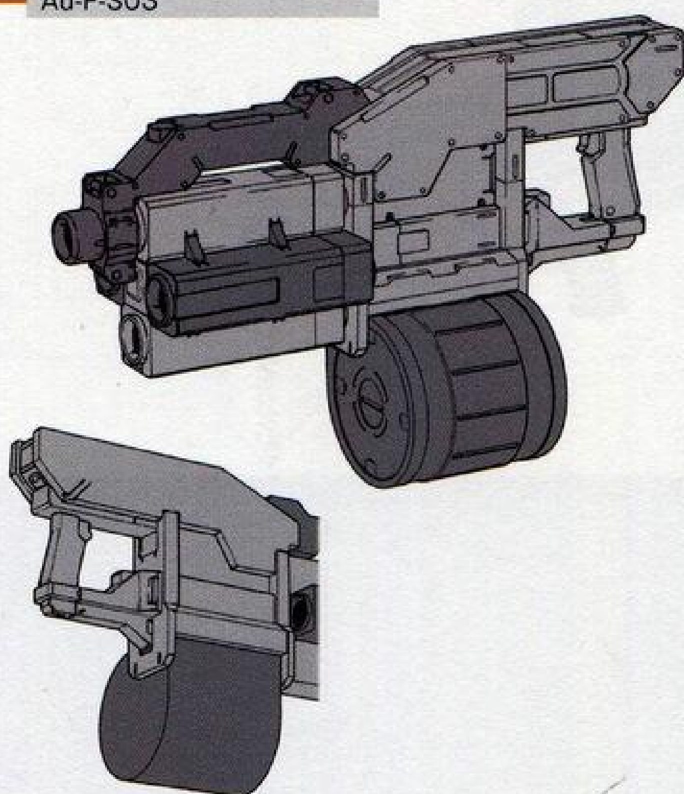


AM/SRB-112派生(未使用)

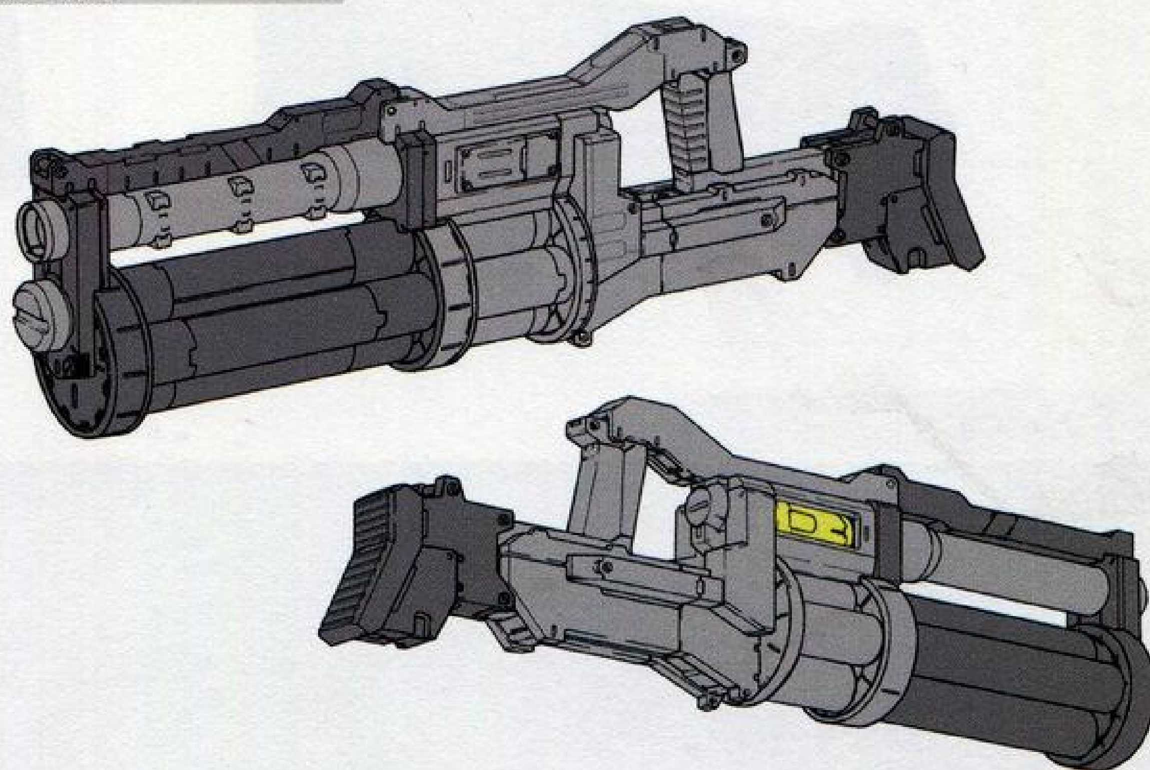


ヒートハウザー

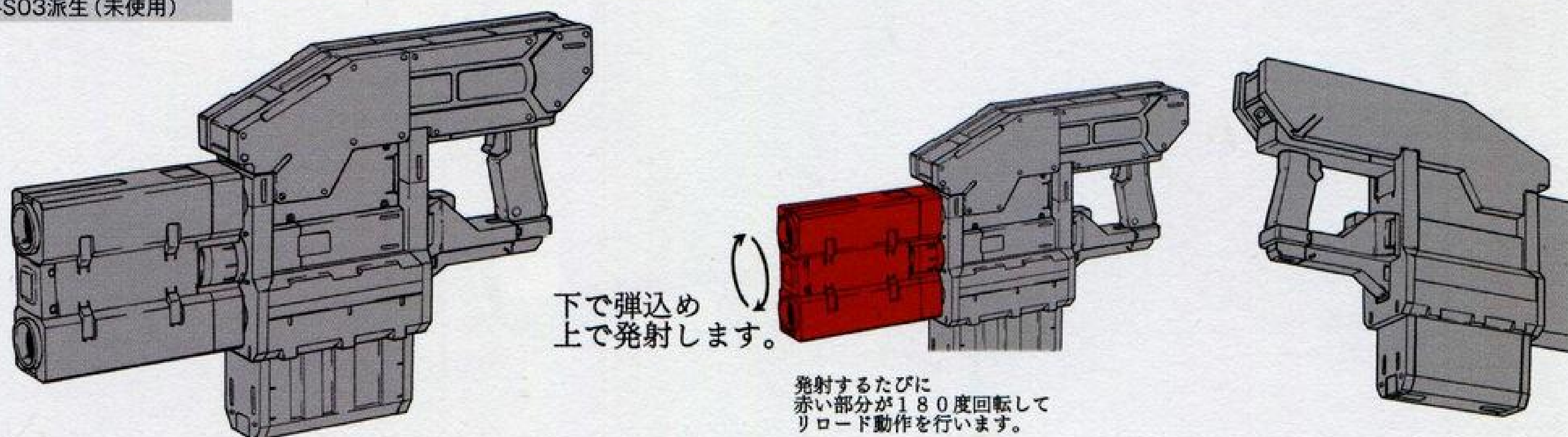
Au-F-S03



Au-F-U21

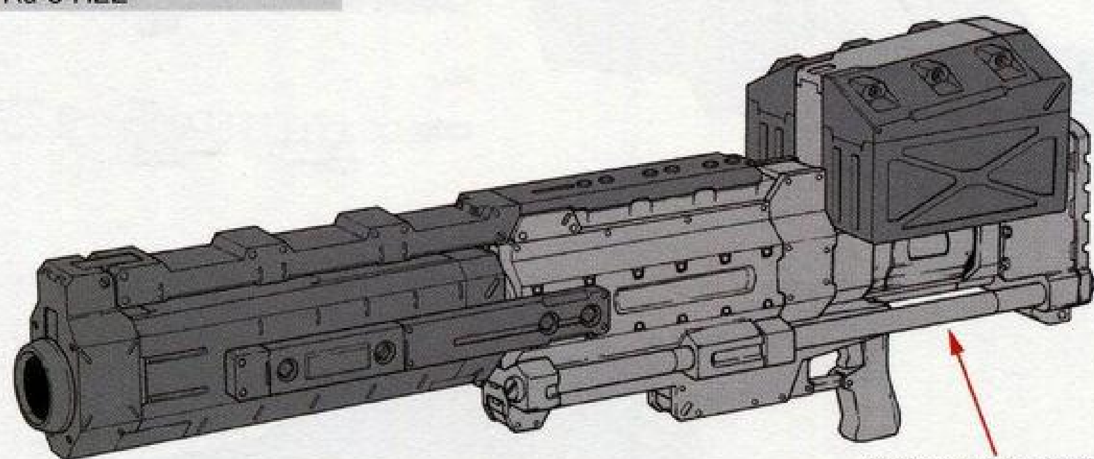


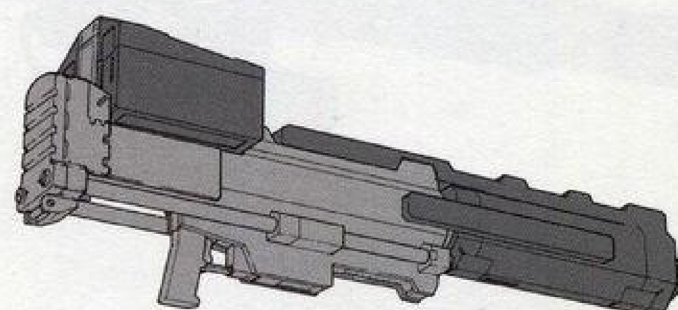
Au-F-S03派生(未使用)



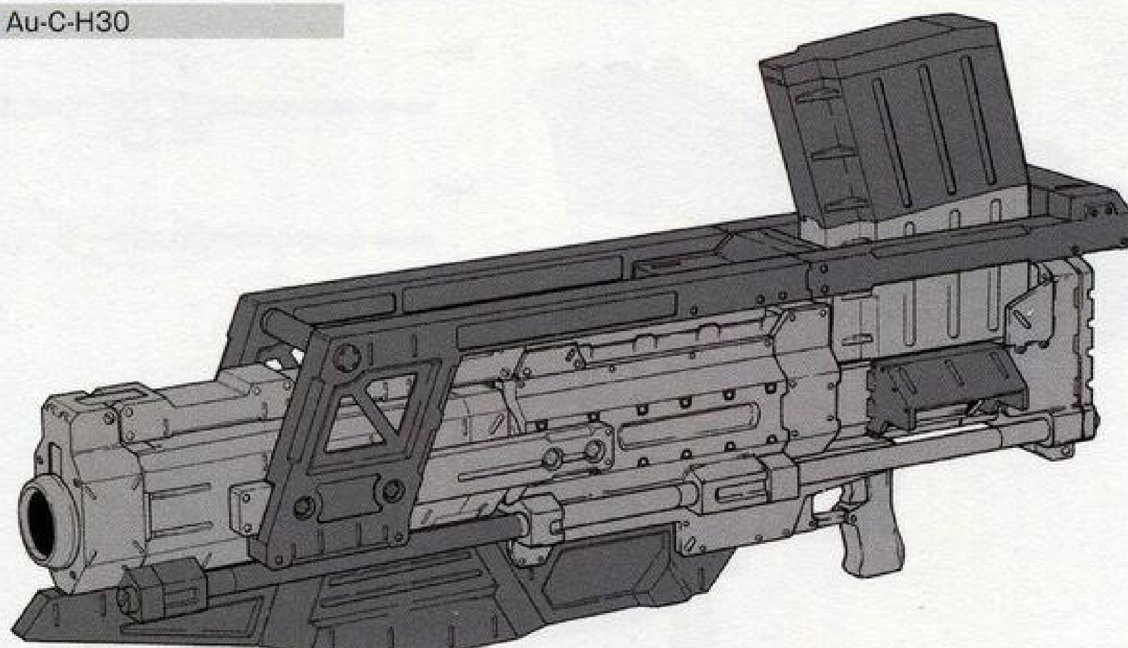
バトルライフル

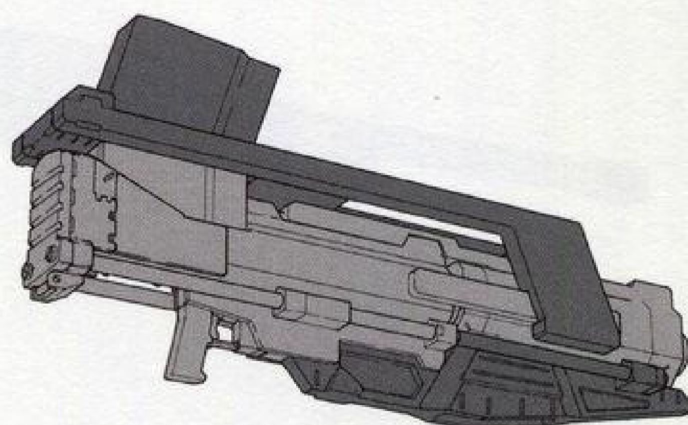
Au-C-H22



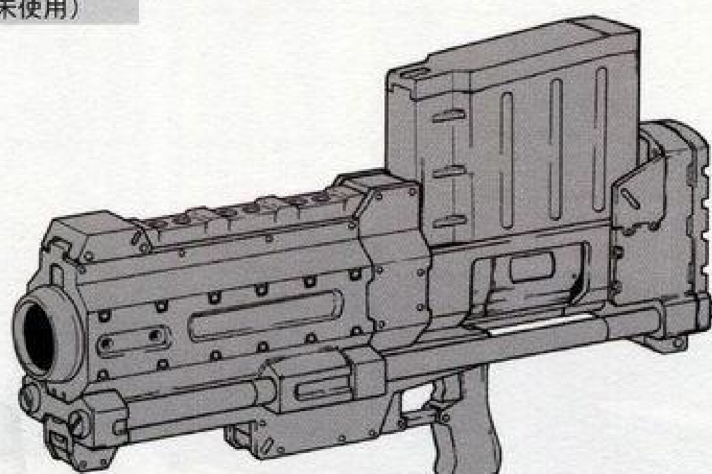


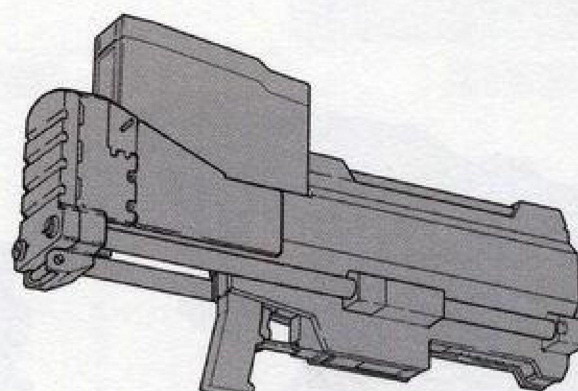
Au-C-H30





Au-C-H22派生（未使用）

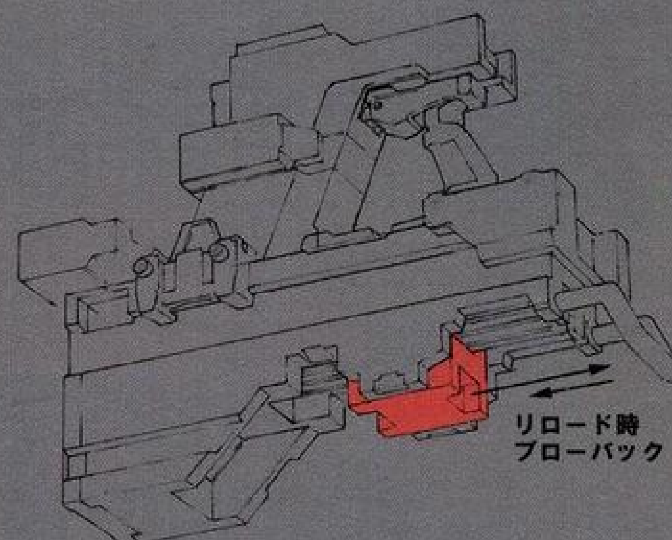




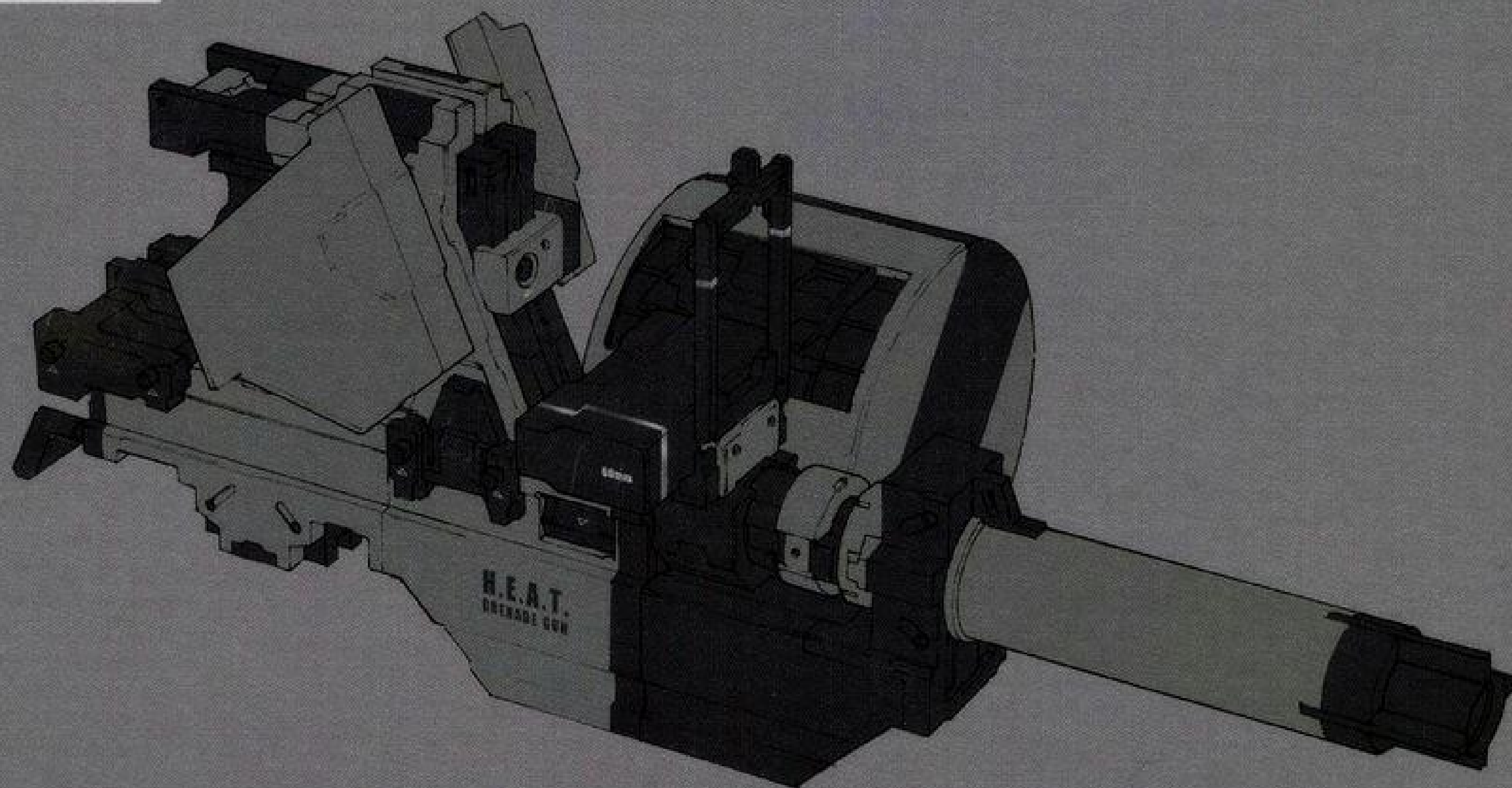
ヒートマシンガン

AU24 Kayak

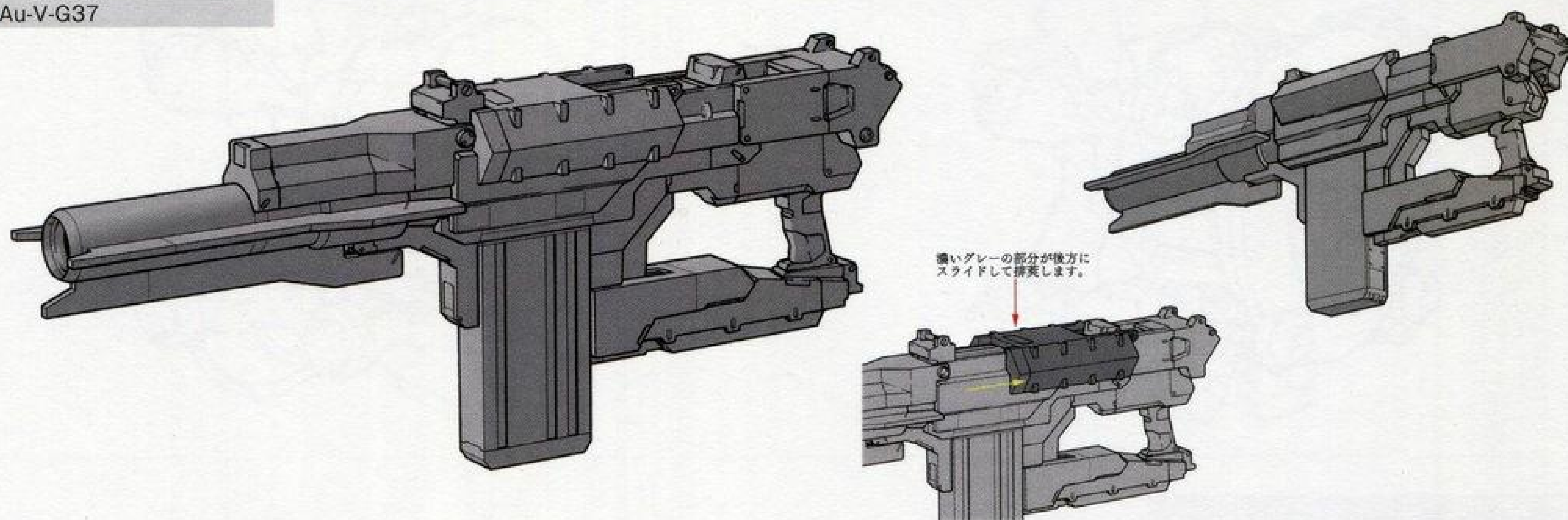




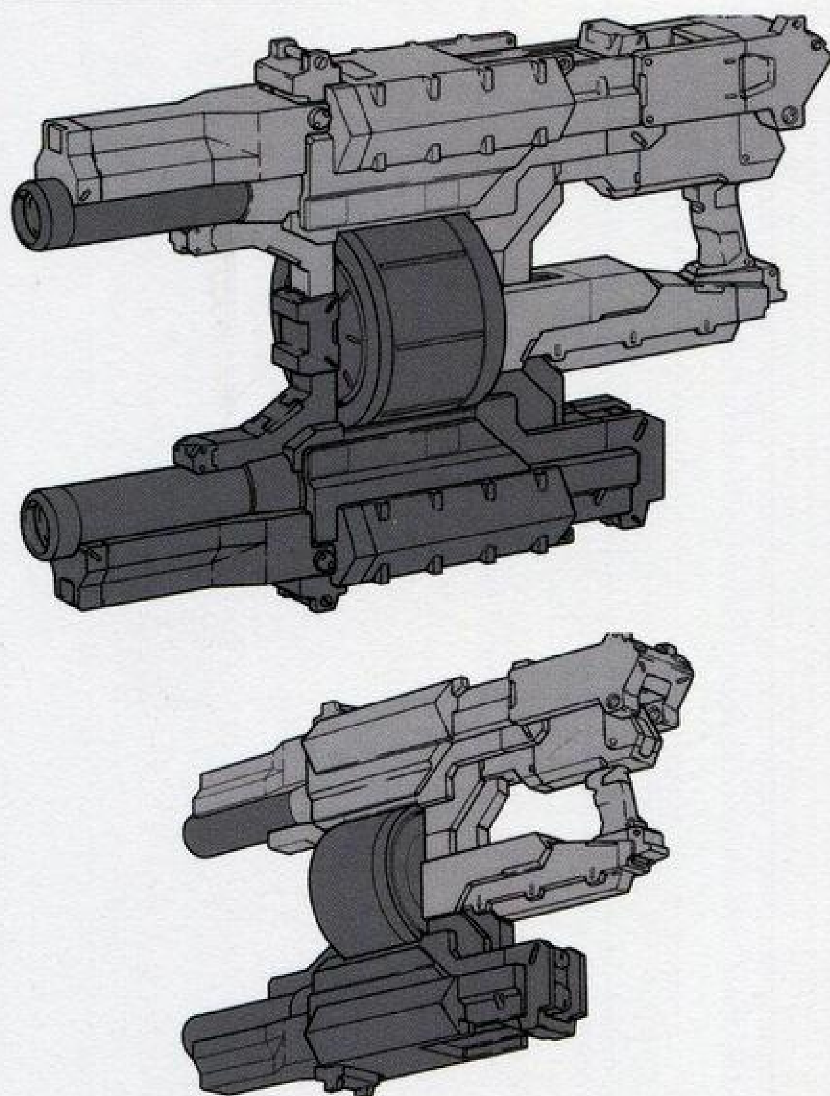
AU25 Kalong



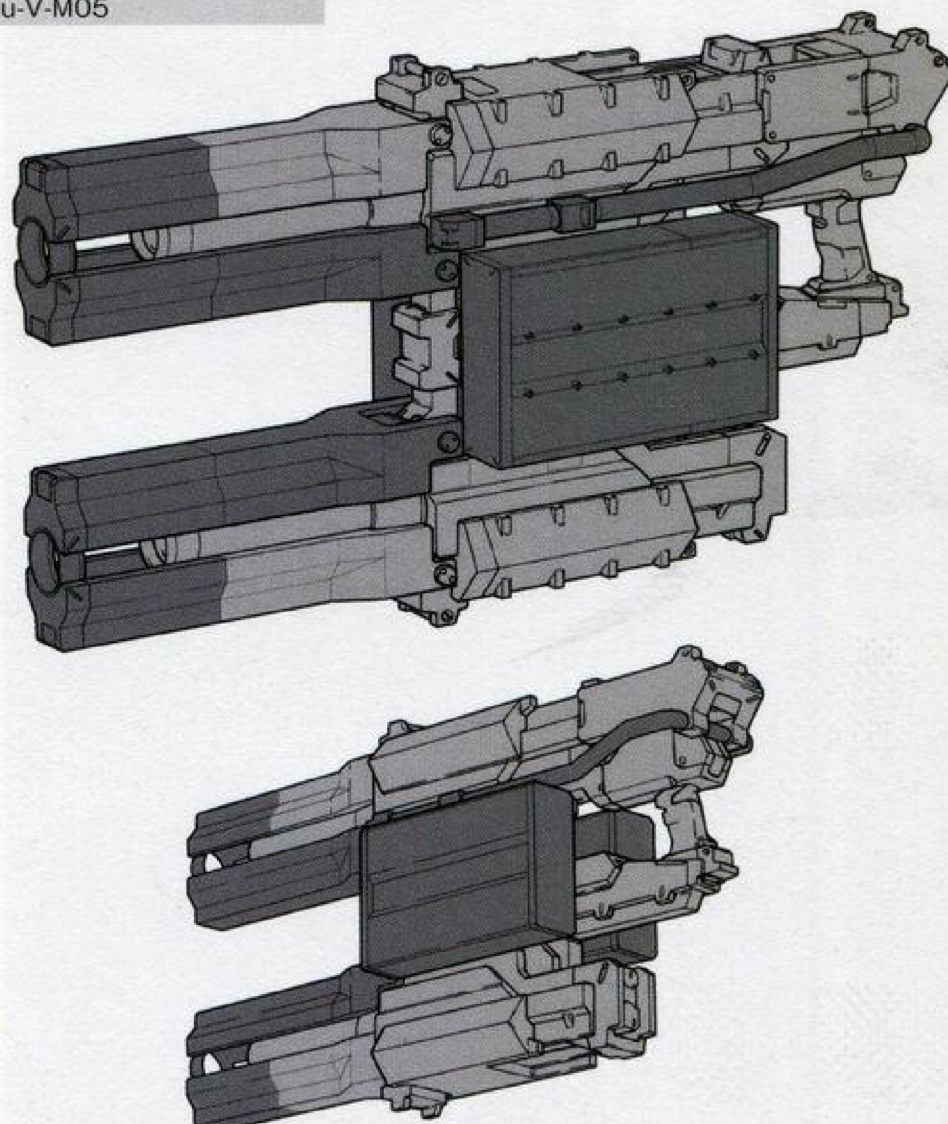
Au-V-G37



Au-V-G39



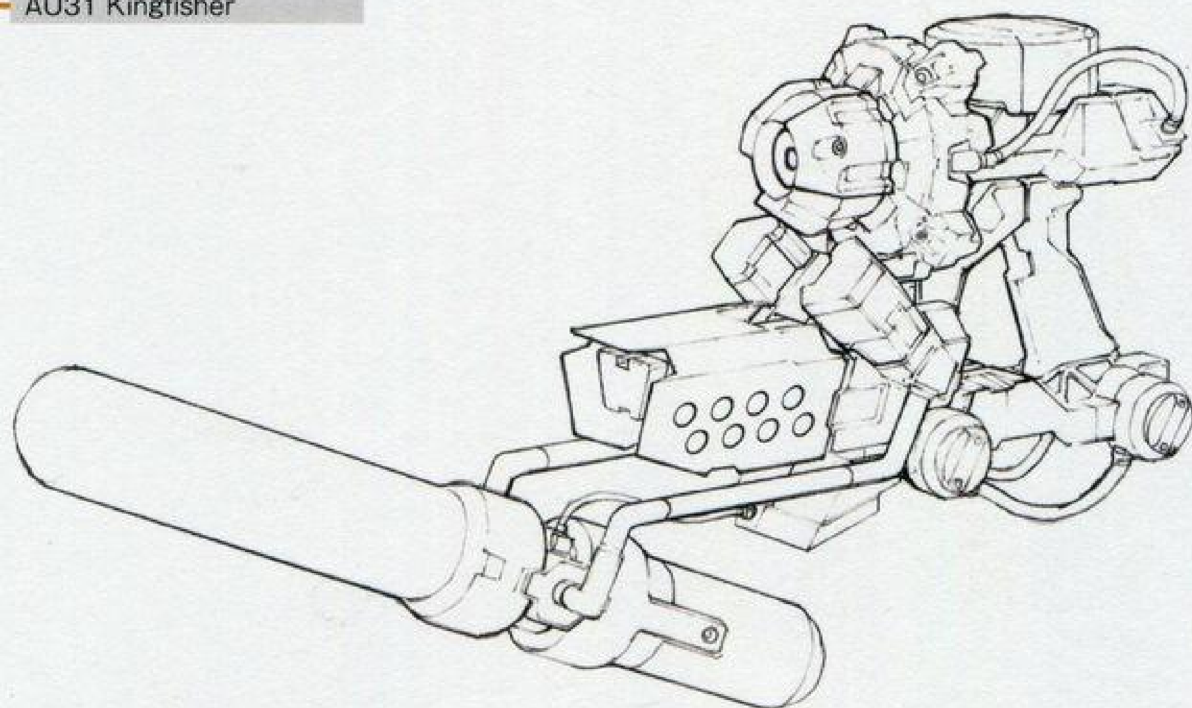
Au-V-M05

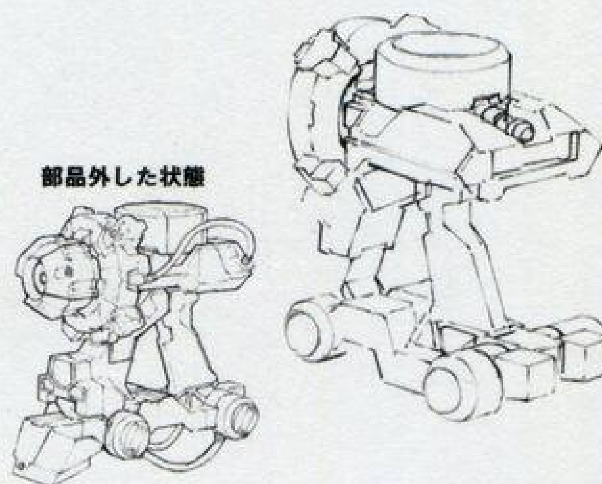


DESIGNER'S COMMENT Au-C-H22は、今までのバトルライフルよりバズーカとしてのイメージを強く意識しています。ヒートマシンガンのAU24 Kayakは、照門の後ろにセンサーが付いているという謎の設計ですが、曲射火器の照門はCE系のイメージが強かったので残しておきました。また、Au-V-G37は大口径弾を連射するので、熱を逃がしやすいよう砲身のジャケットにブレード状の放熱板を付けています。その派生型であるAu-V-G39は、Au-V-G37を上下に付けていますが、この形にしたのは連射時の銃口の過熱を抑えるためです。

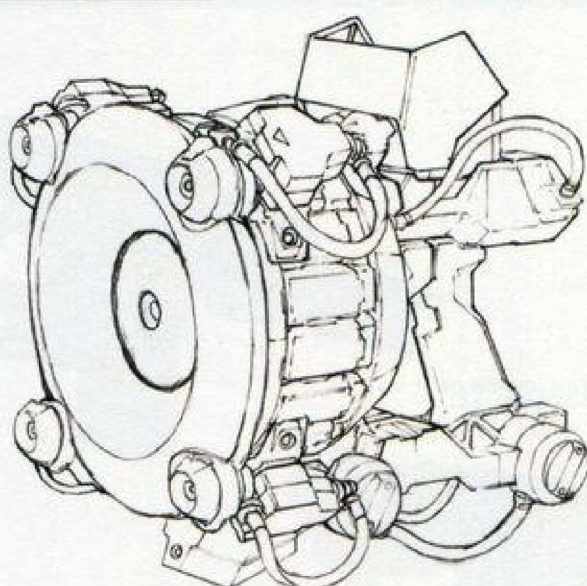
パルスガン

AU31 Kingfisher

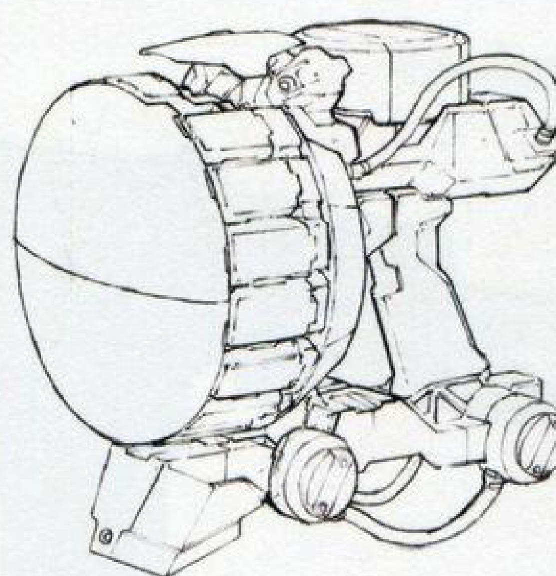




AU40 Knuckle

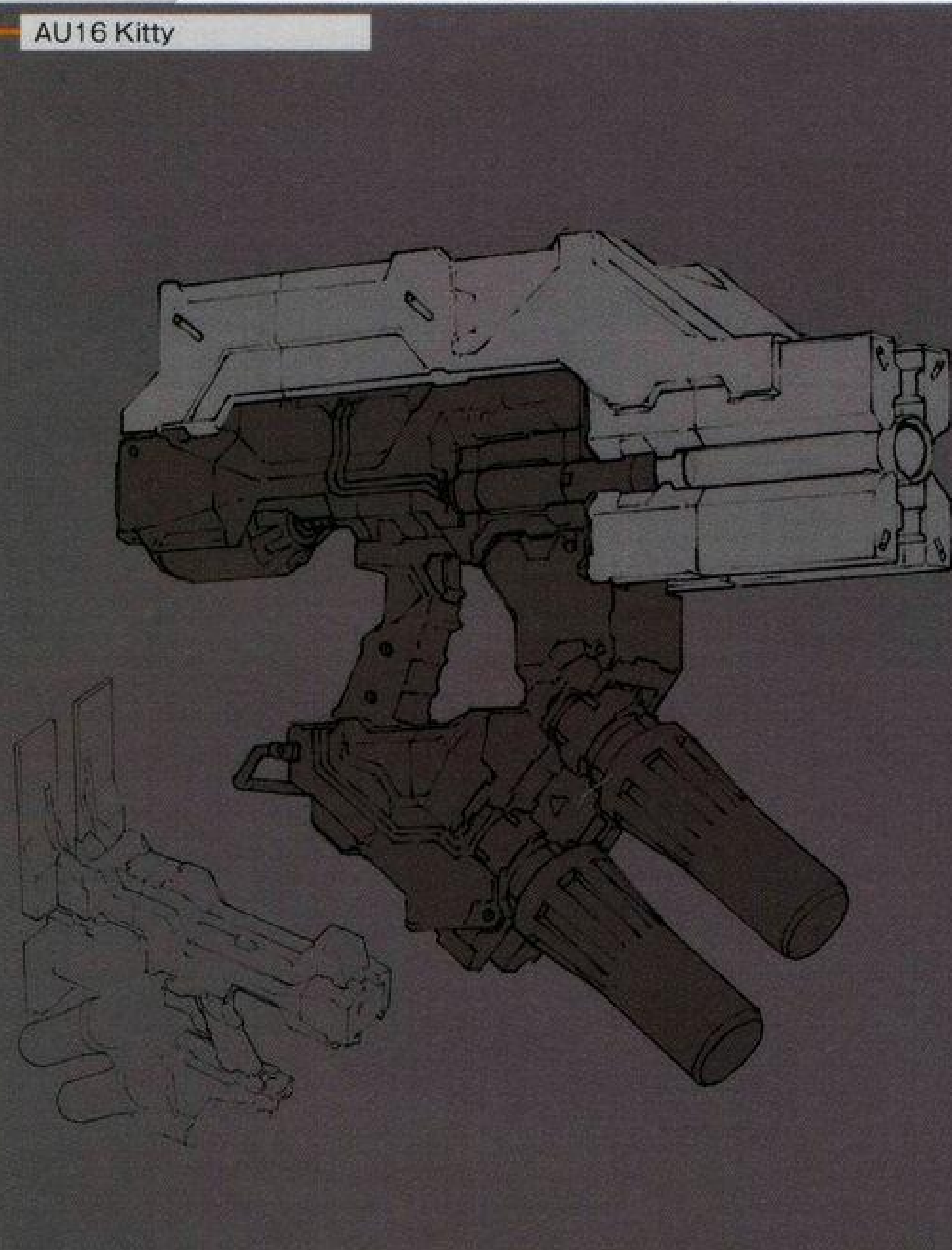


AU31 Kingfisher派生（未使用）



パルスマシンガン

AU16 Kitty



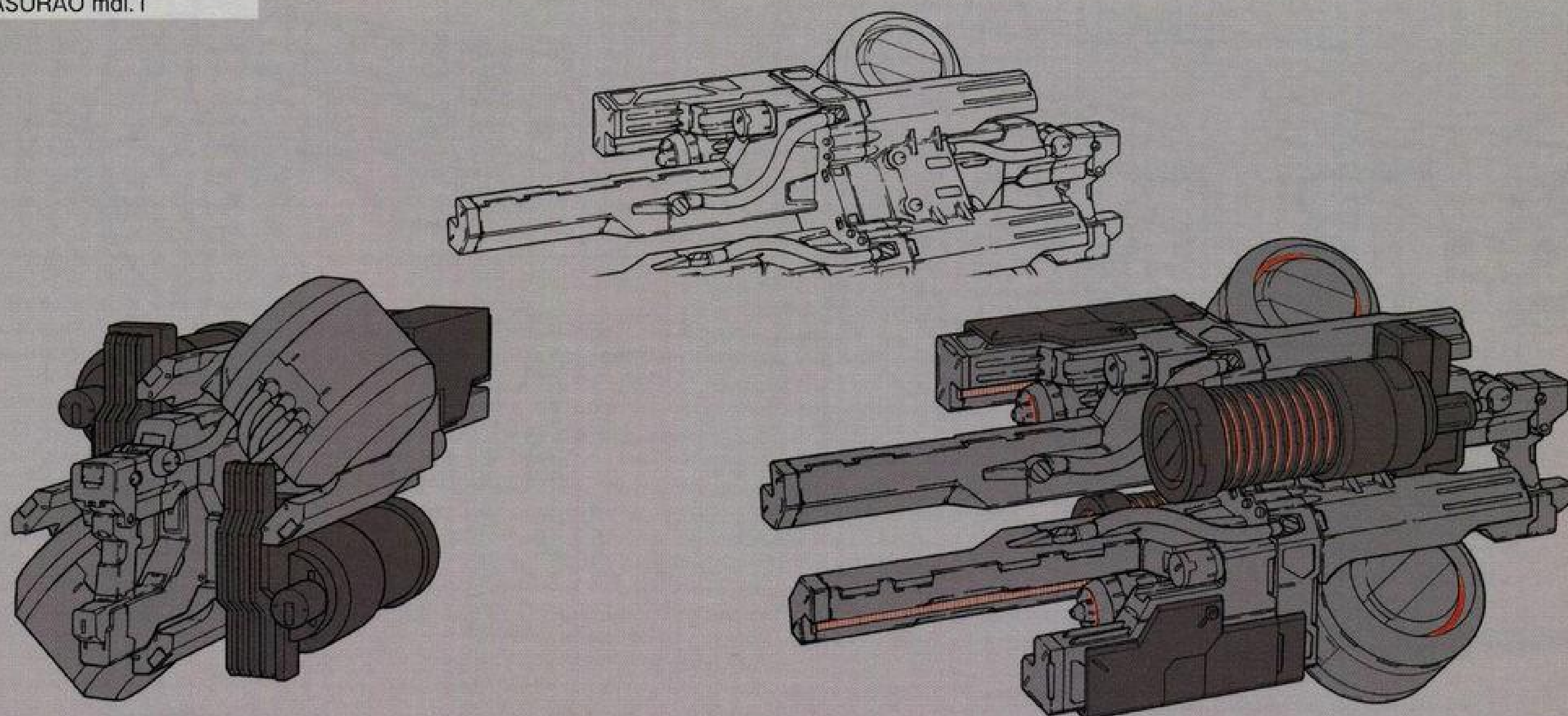
AU44 Kaleidoscope



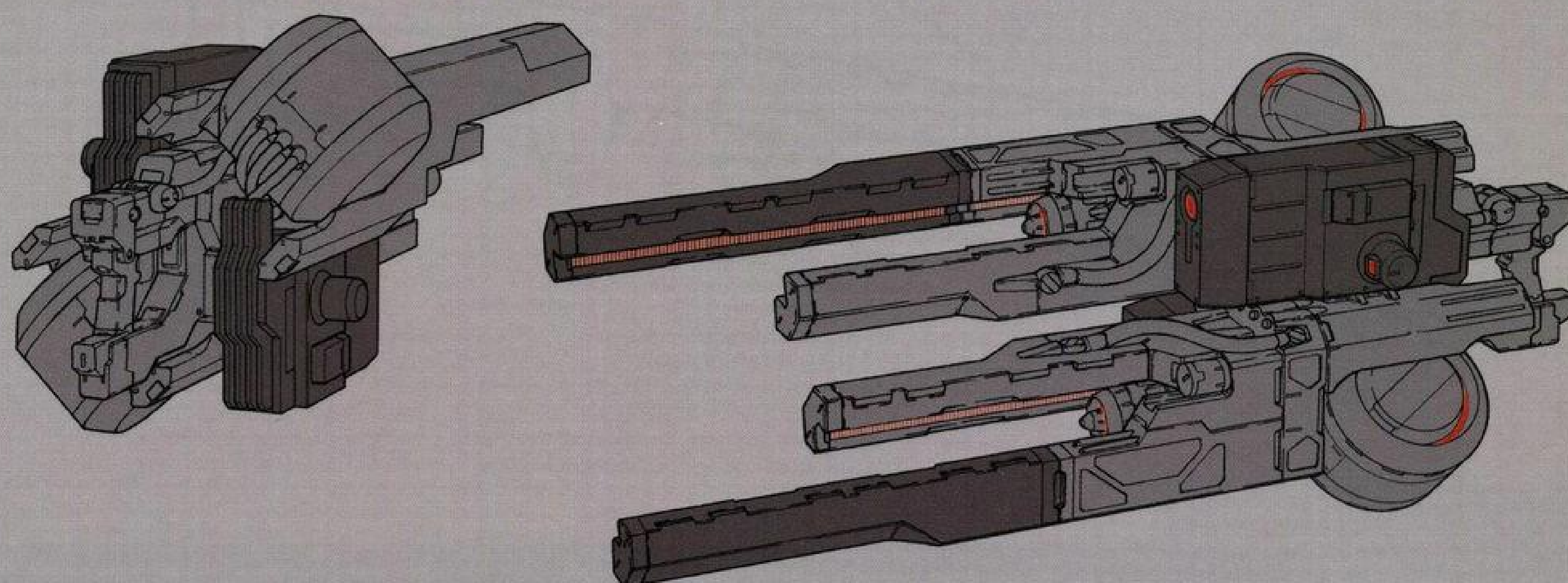
DESIGNER'S COMMENT パルスガン、パルスマシンガン共に多くの形状を考えました。MASURAO mdl.1は銃身を斜めに配置した珍しい武器で、鋭角的なものが多かったプラズマガンの中では特徴的なデザインになっています。レーザーライフルのAu-L-K37は、『VD』の世界の技術者がX000 KARASAWAを模倣して開発したパーツというイメージです。

プラズマガン

MASURAO mdl.1



MASURAO mdl.2

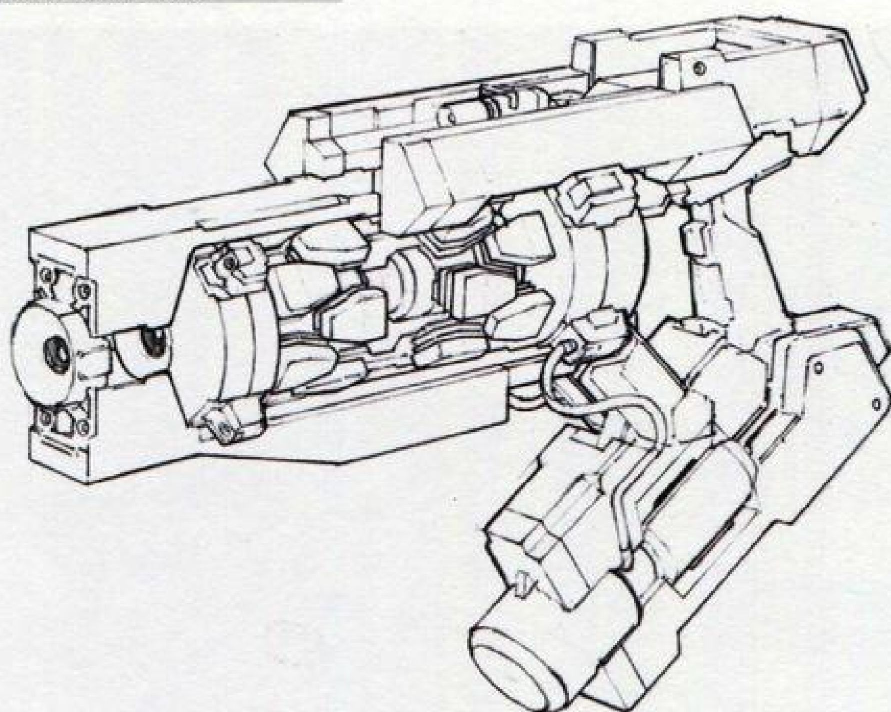


レーザーライフル

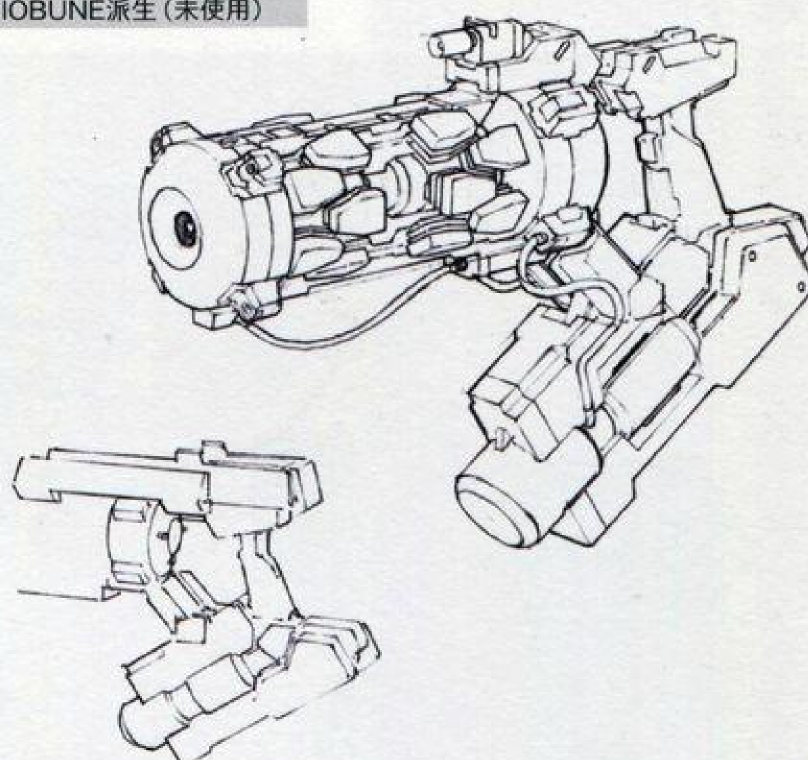
Au-L-K37



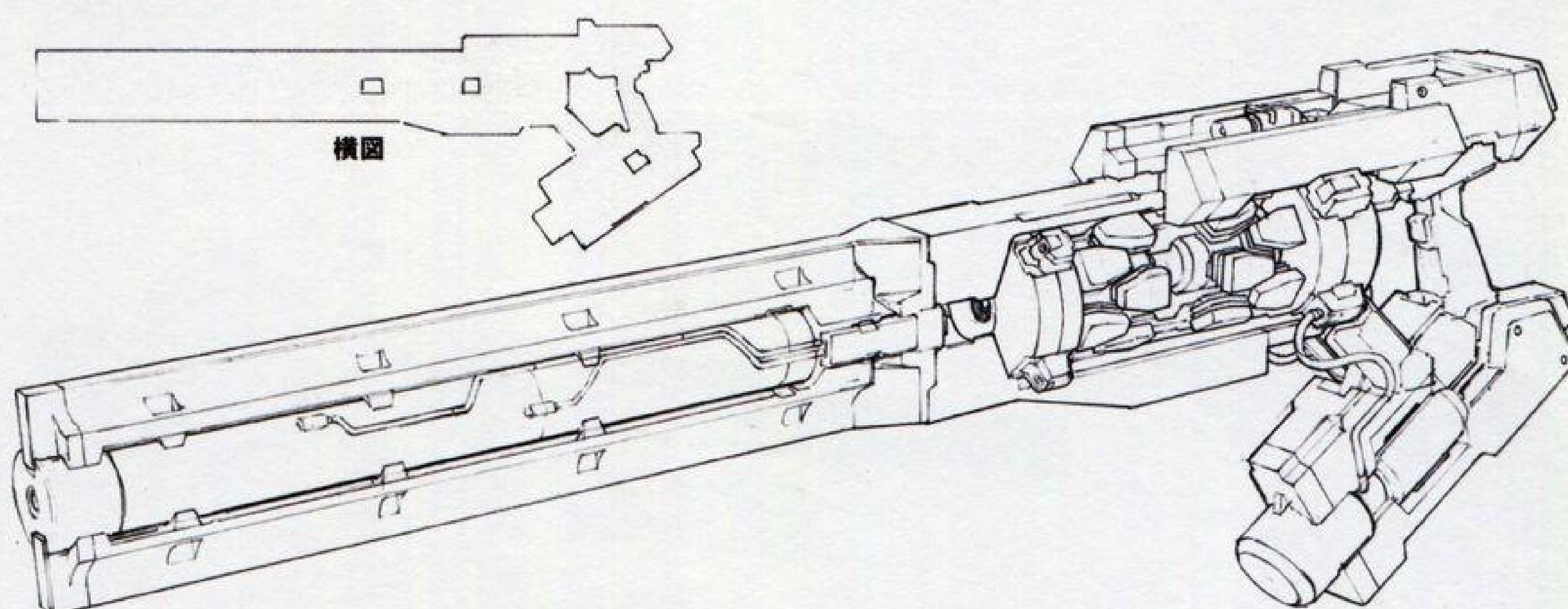
SHIOBUNE mdl.1



SHIOBUNE派生（未使用）

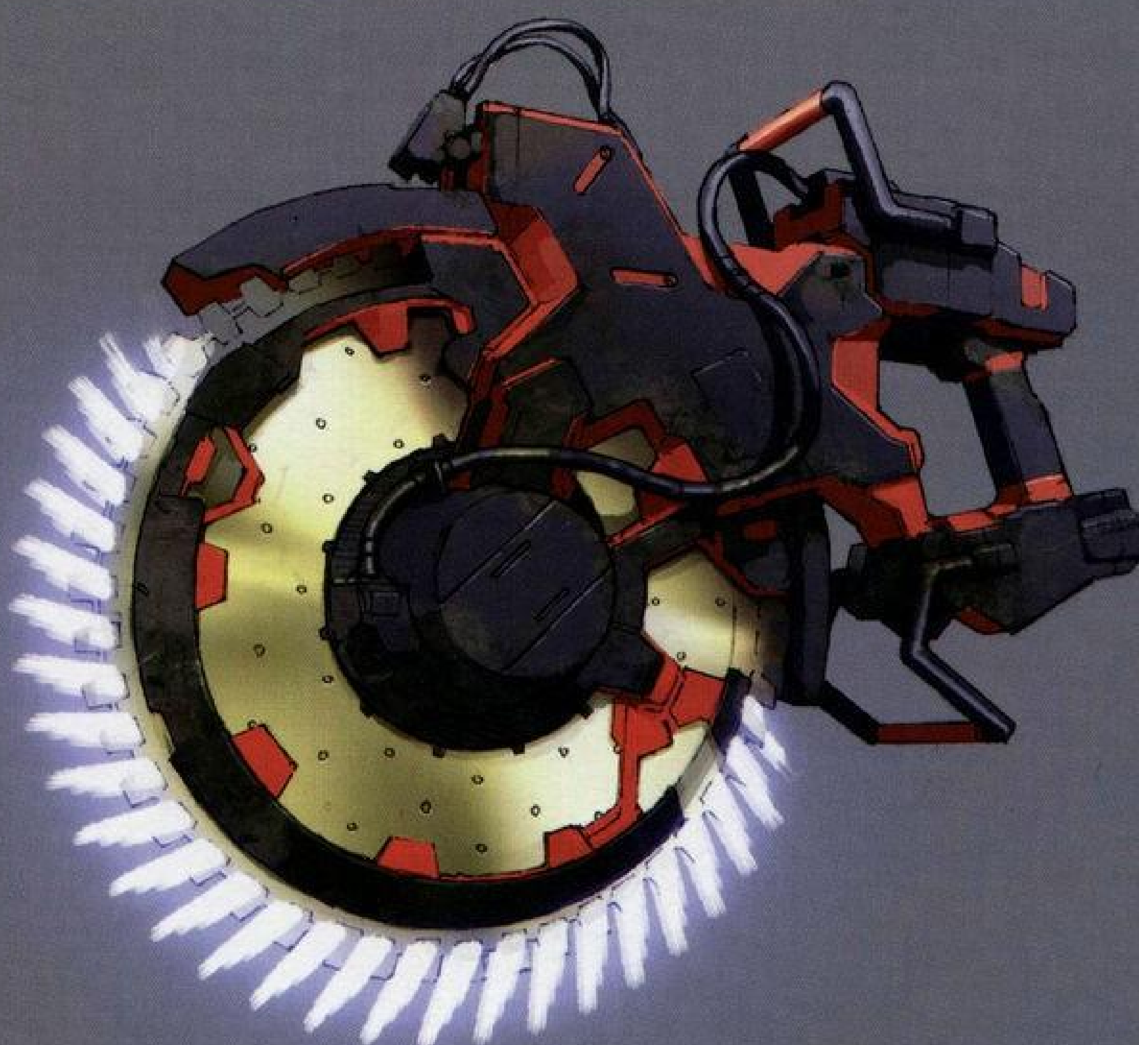


SHIOBUNE mdl.2



レーザーブレード

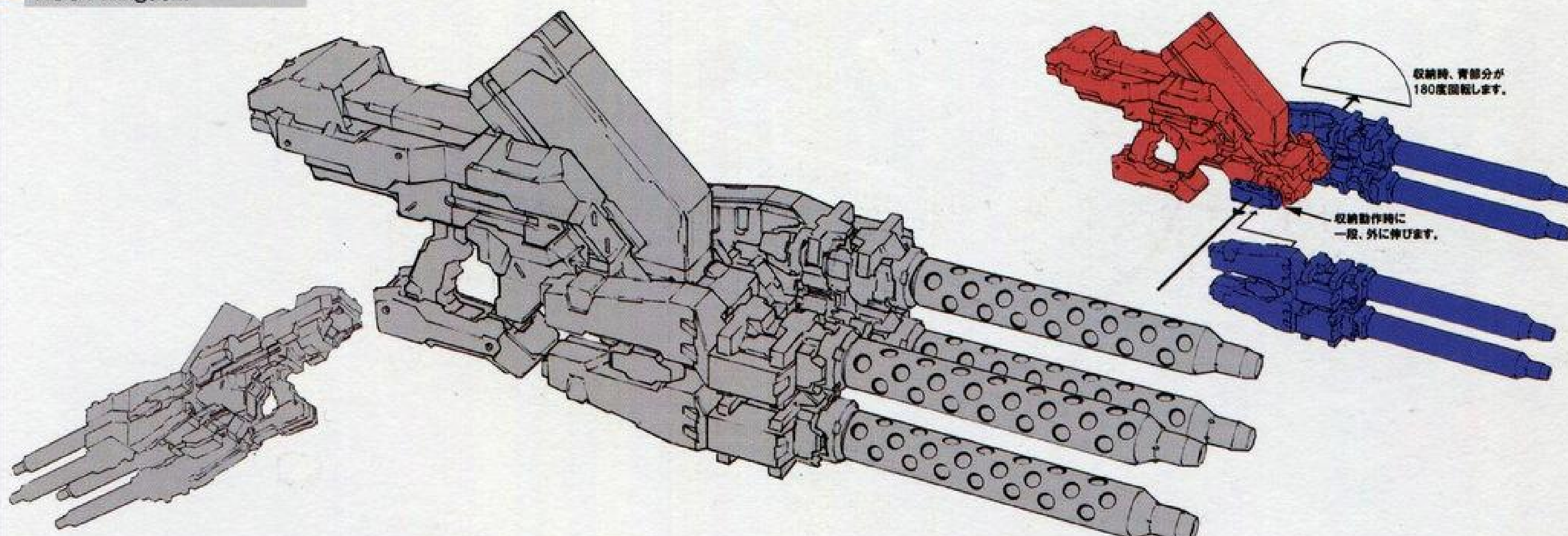
NARUKAMI mdl.1



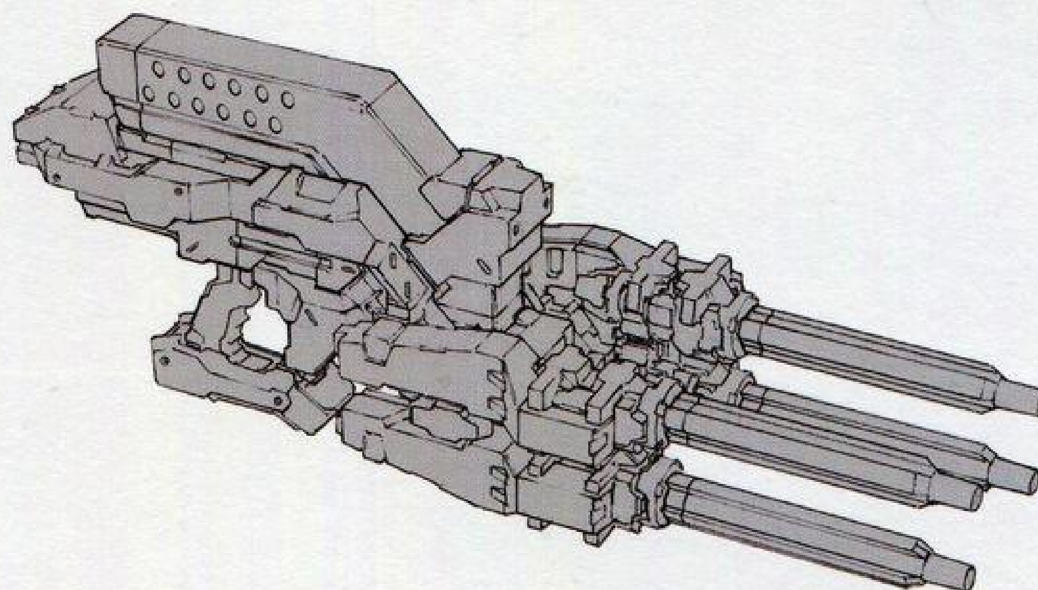
DESIGNER'S COMMENT SHIOBUNEは前作のような実験的な装置ではなく、製品化されたスマートなレーザーライフルとしてデザインしました。キャノンのAU07 Knockerは、バトルライフルを大型にしたといった外観をしており、その印象を強くしているのは砲身に被せたジャケットだと思います。同じキャノンのAU38 Knightは砲身のジャケットを外していますが、イメージが変わることがわかりやすいと思います。

オートキャノン

AU34 Kingdom

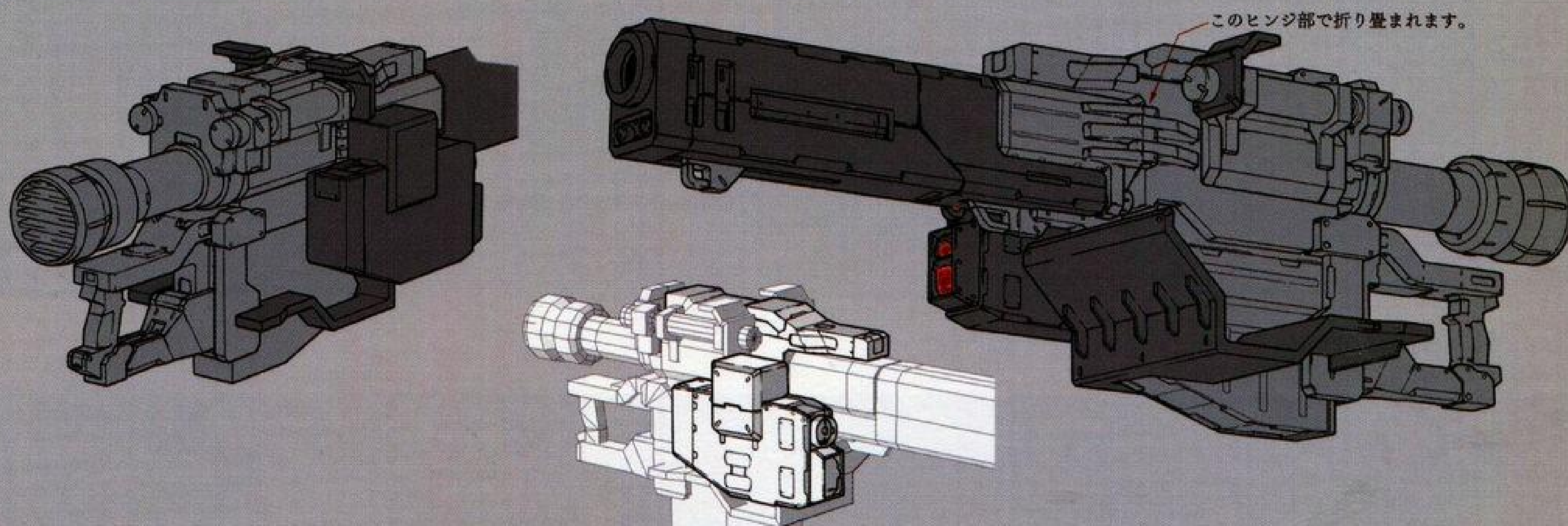


AU49 Keiser

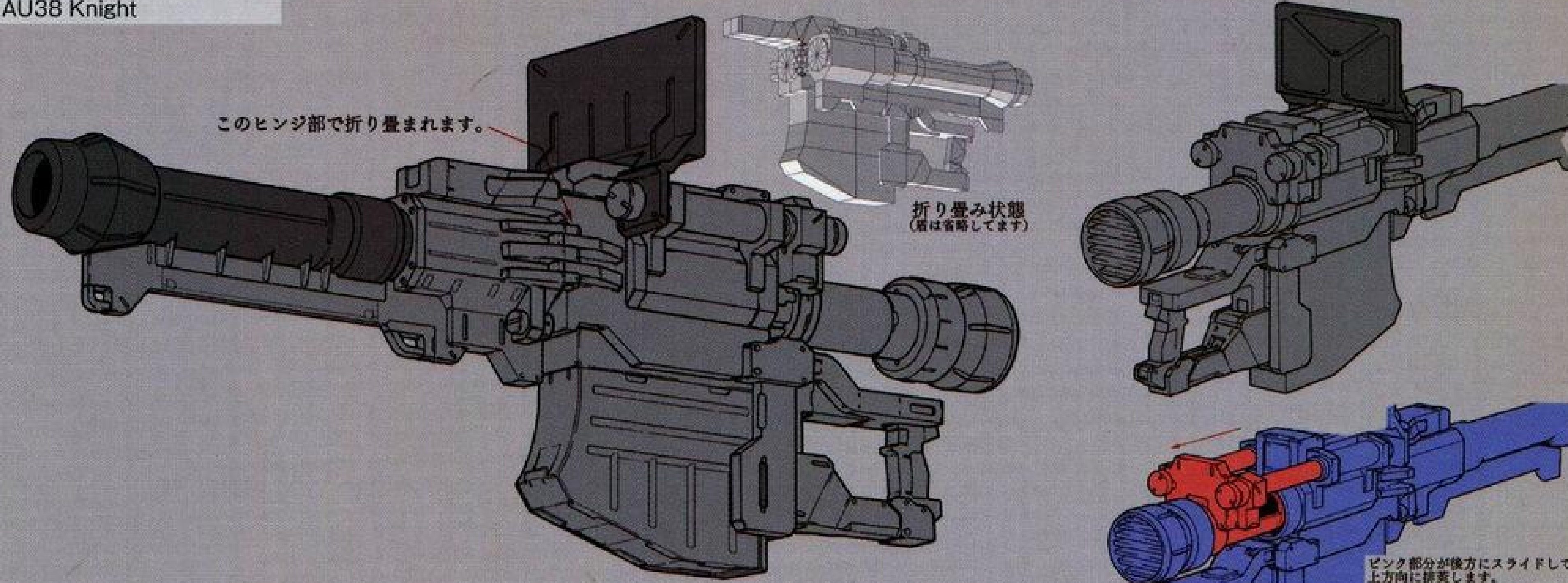


キャノン

AU07 Knocker

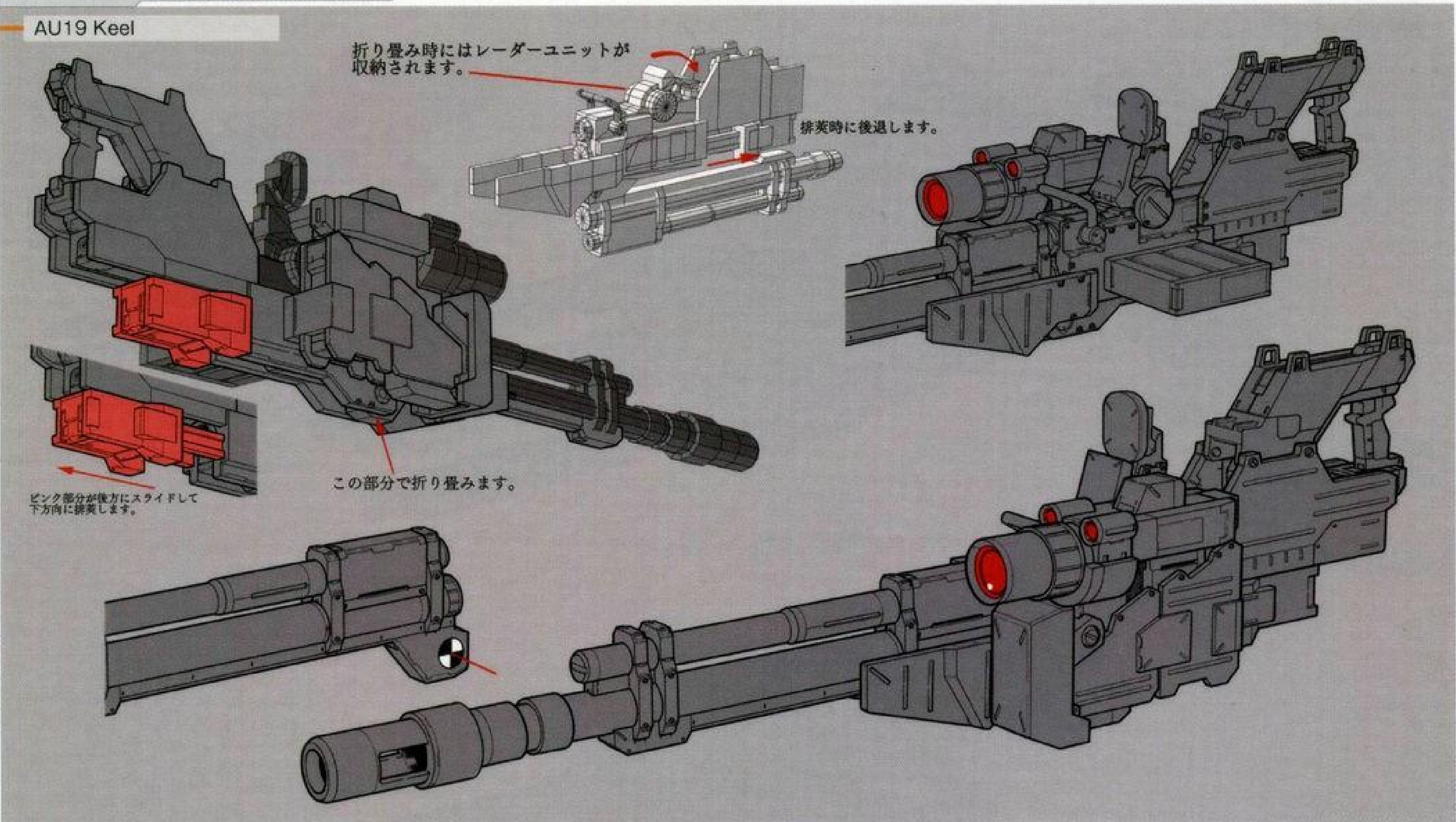


AU38 Knight

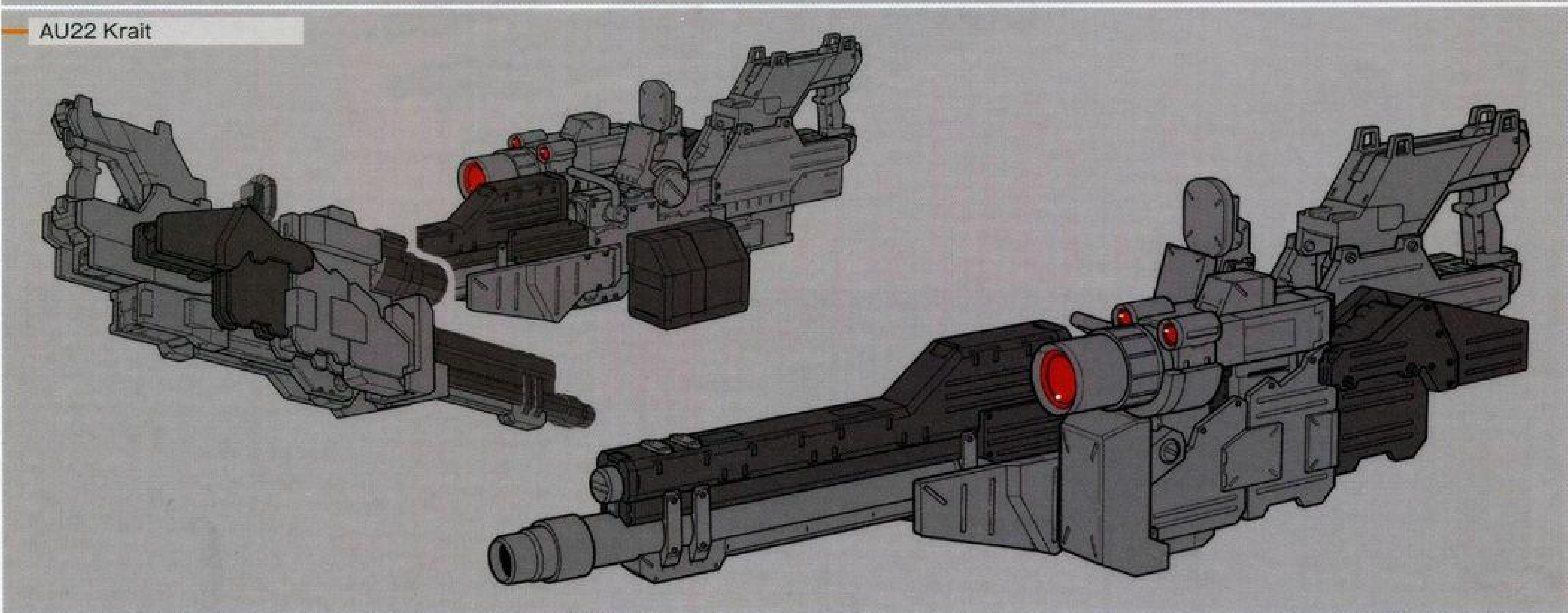


スナイパーキャノン

AU19 Keel

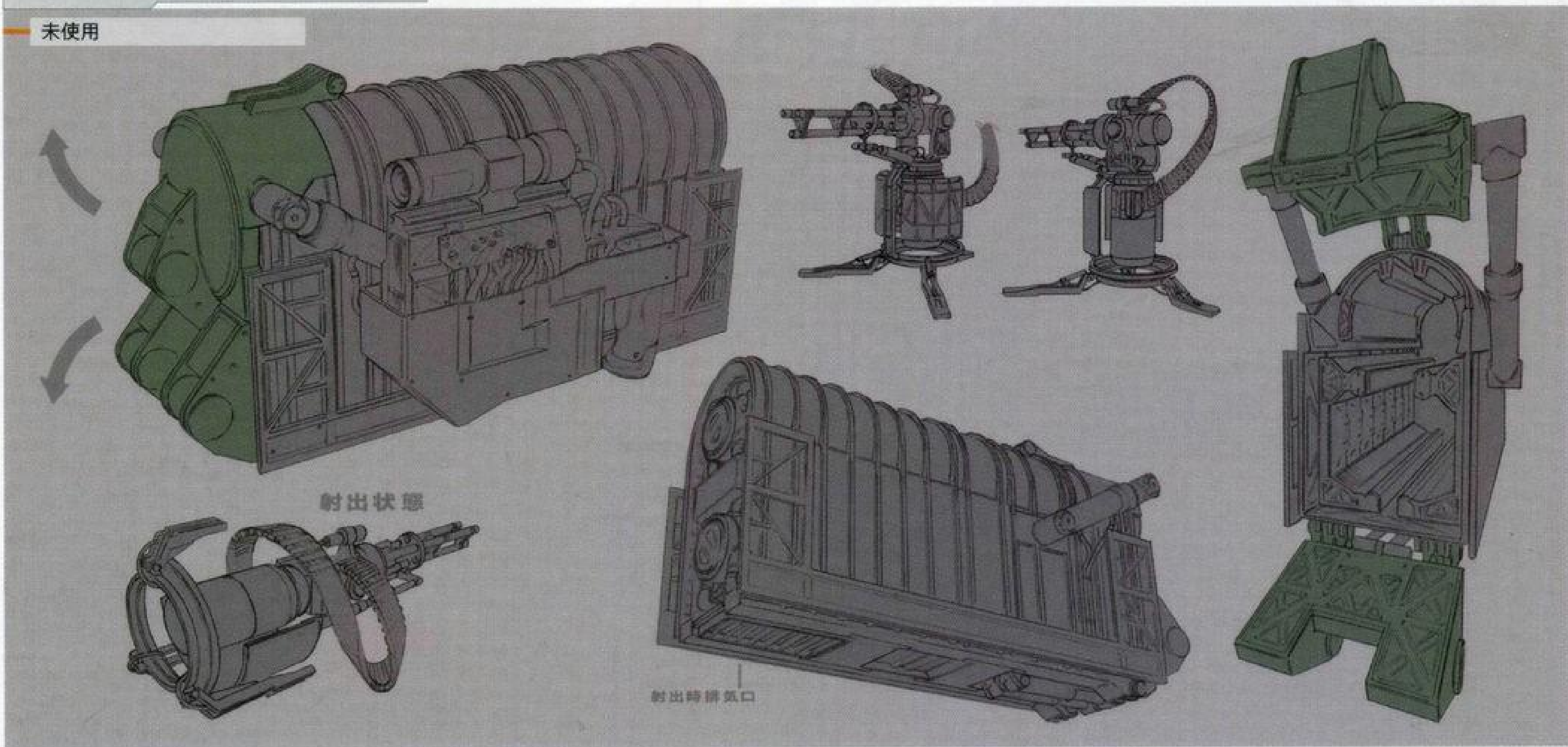


AU22 Krait

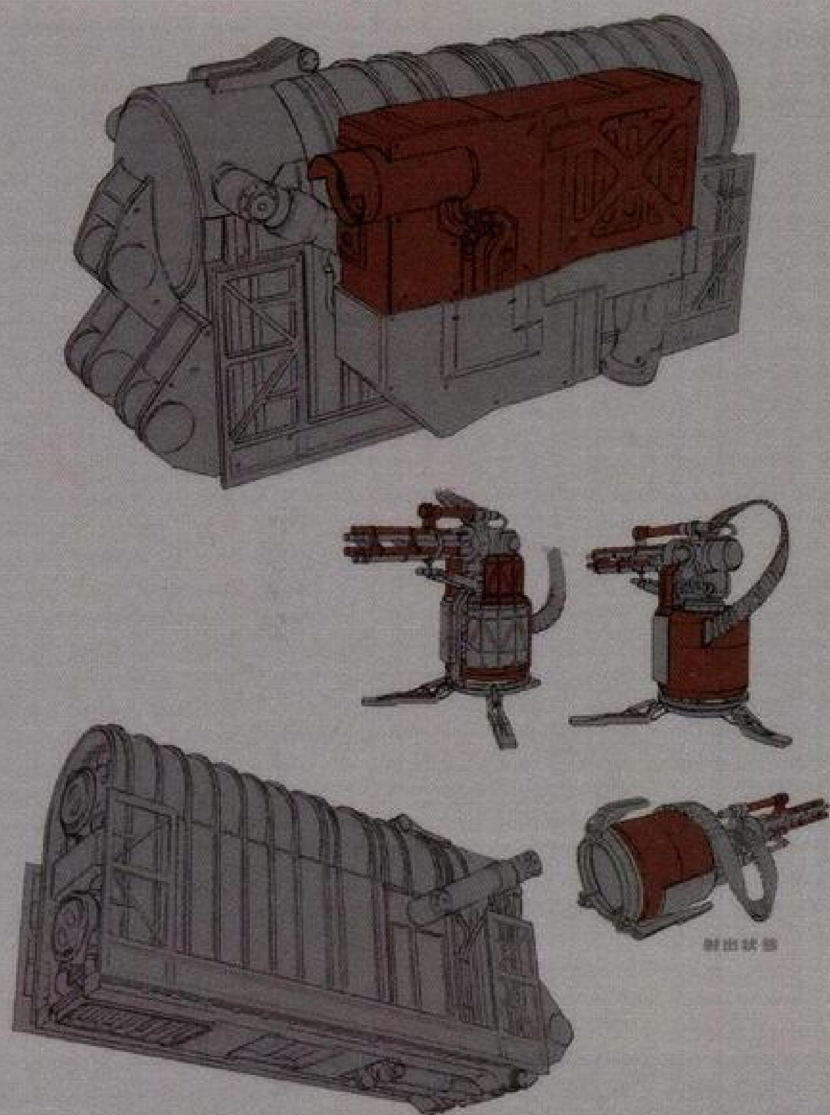


セントリーガン

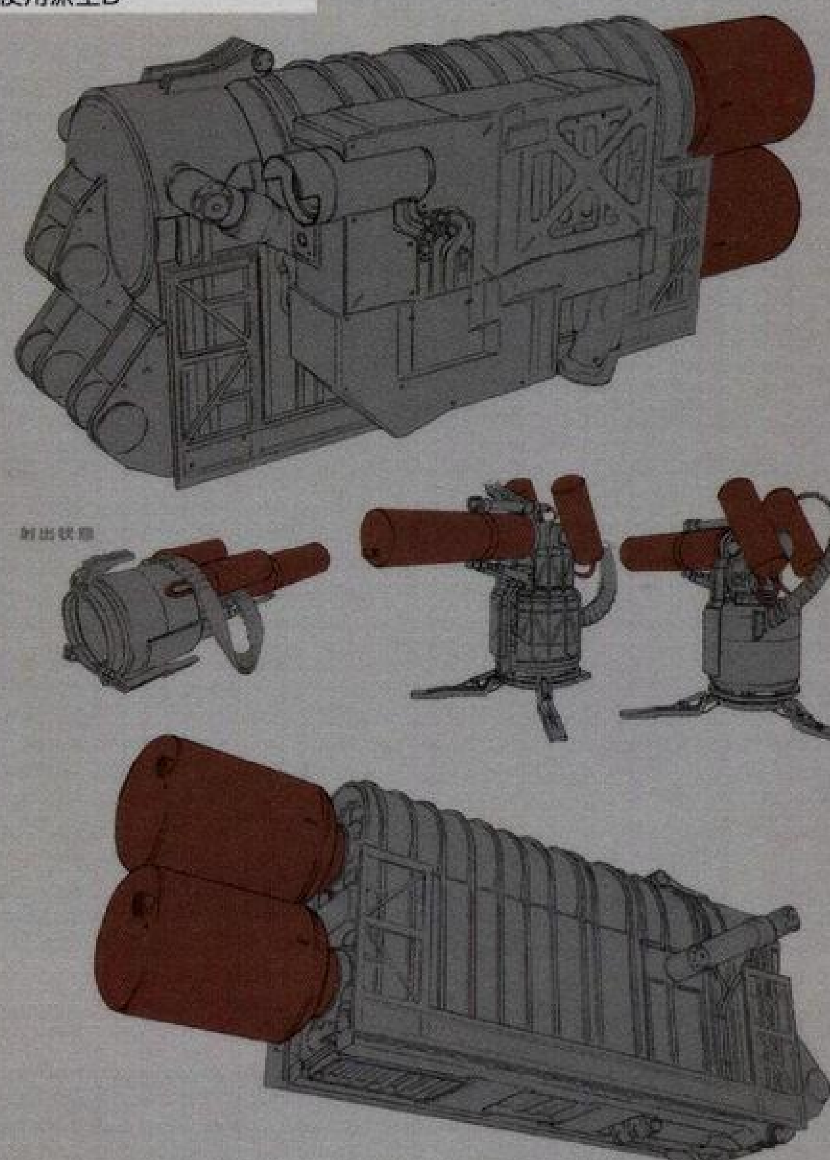
未使用



未使用派生A

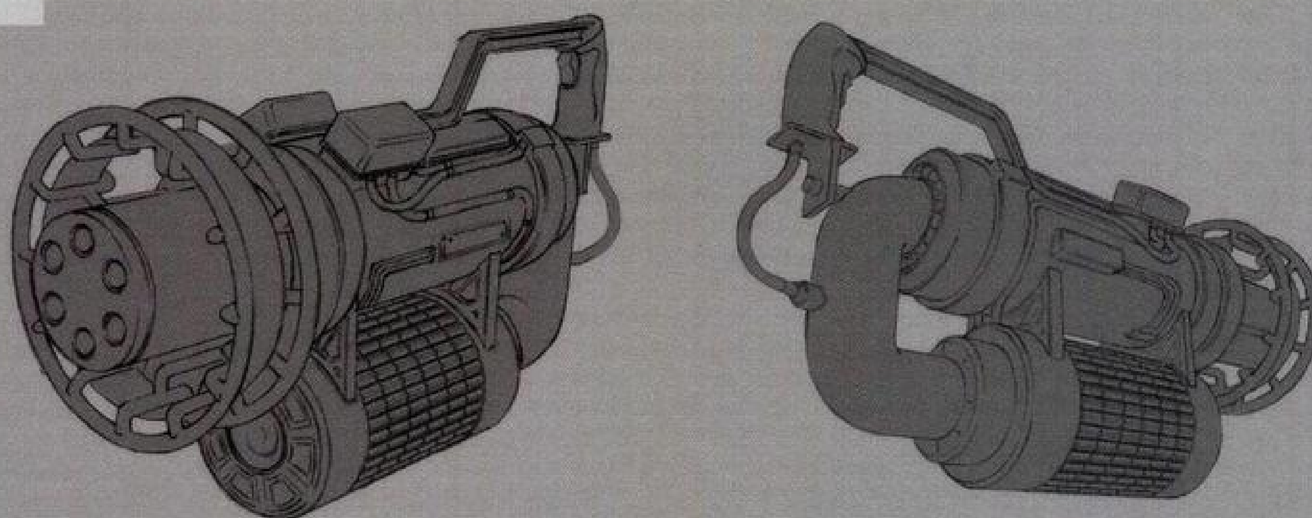


未使用派生B

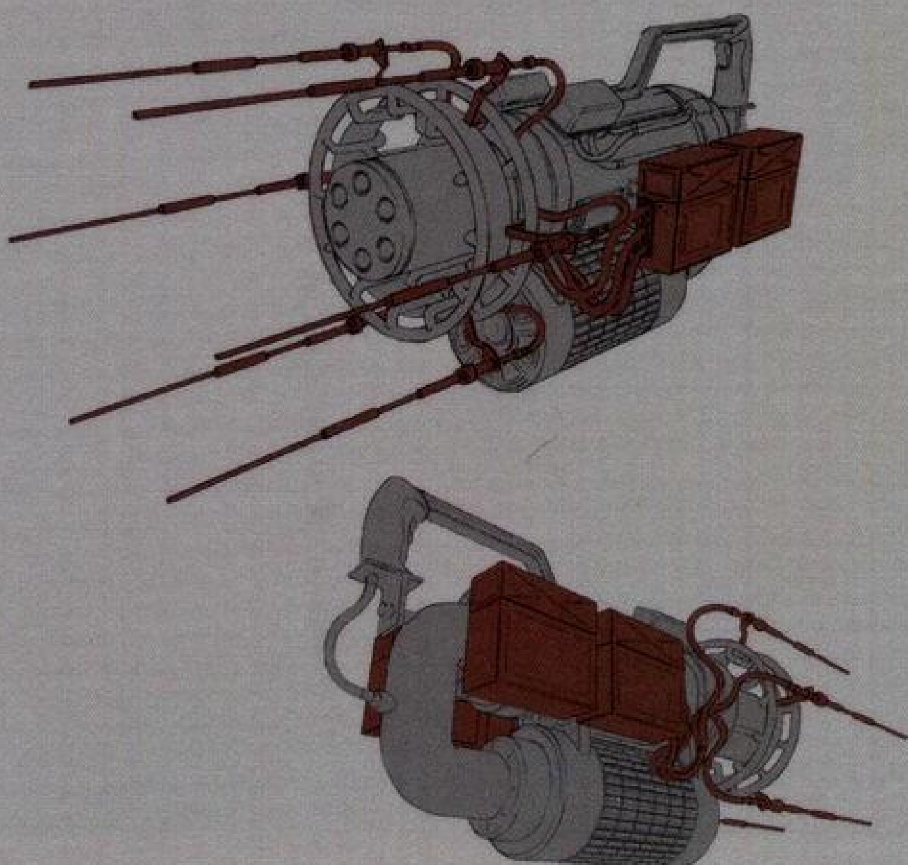


ジャマー

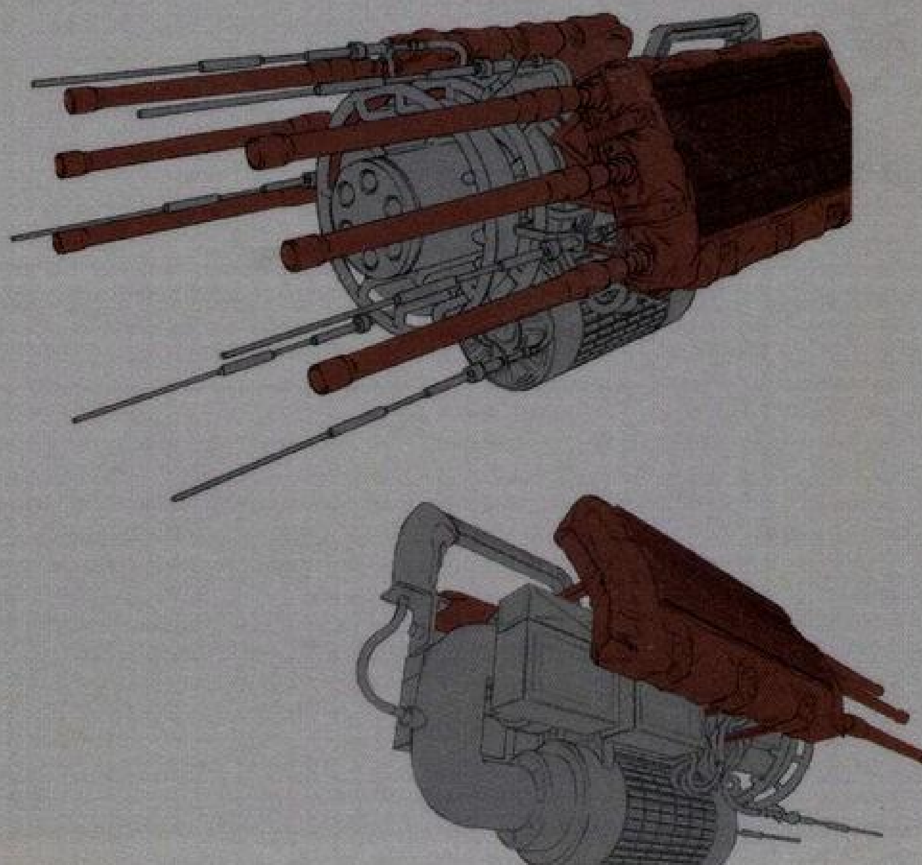
未使用



未使用派生A



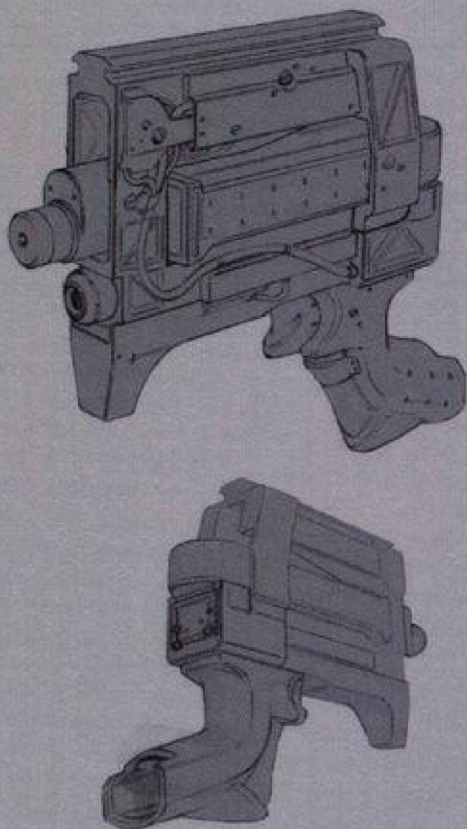
未使用派生B



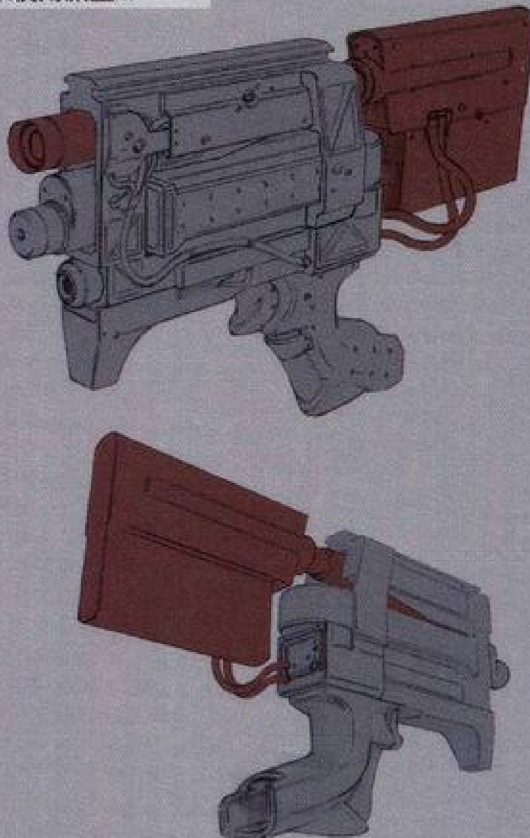
DESIGNER'S COMMENT AU19 Keelは既存のスナイパーキャノンと比較すると、巨大な光学センサーが目を引くデザインになっています。セントリーガンやジャマーなどは、新パーツの着想はあったのですが、見送られることになりました。

ターゲットガン

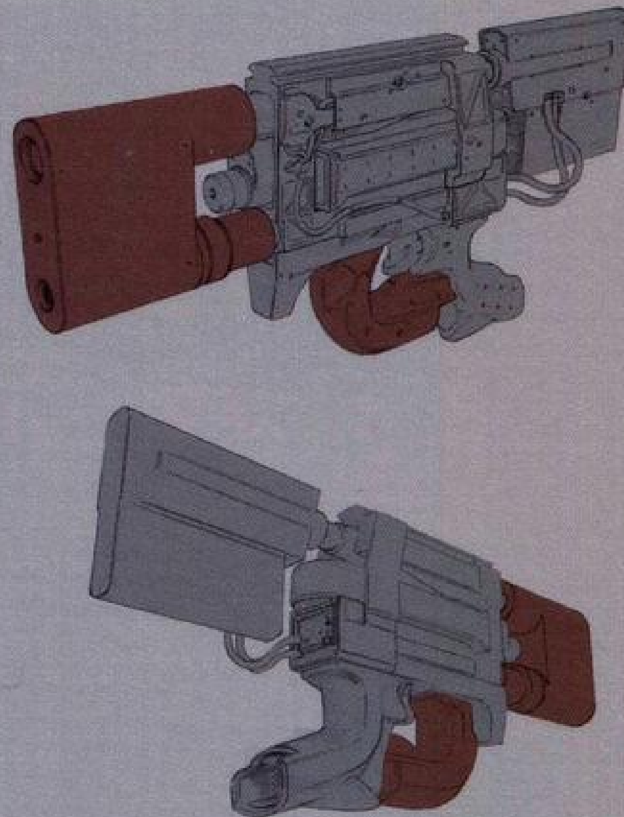
未使用



未使用派生A

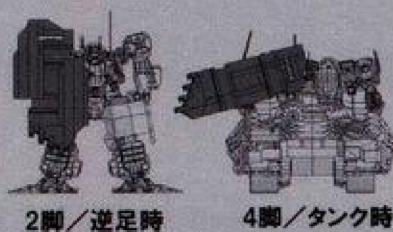


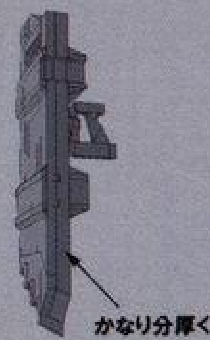
未使用派生B



シールド

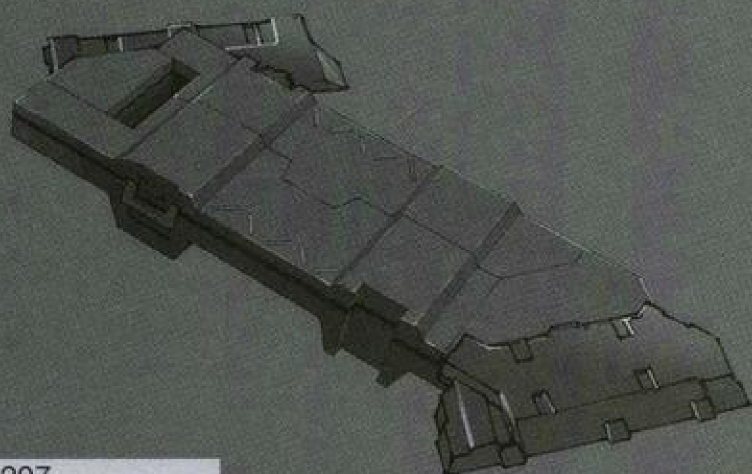








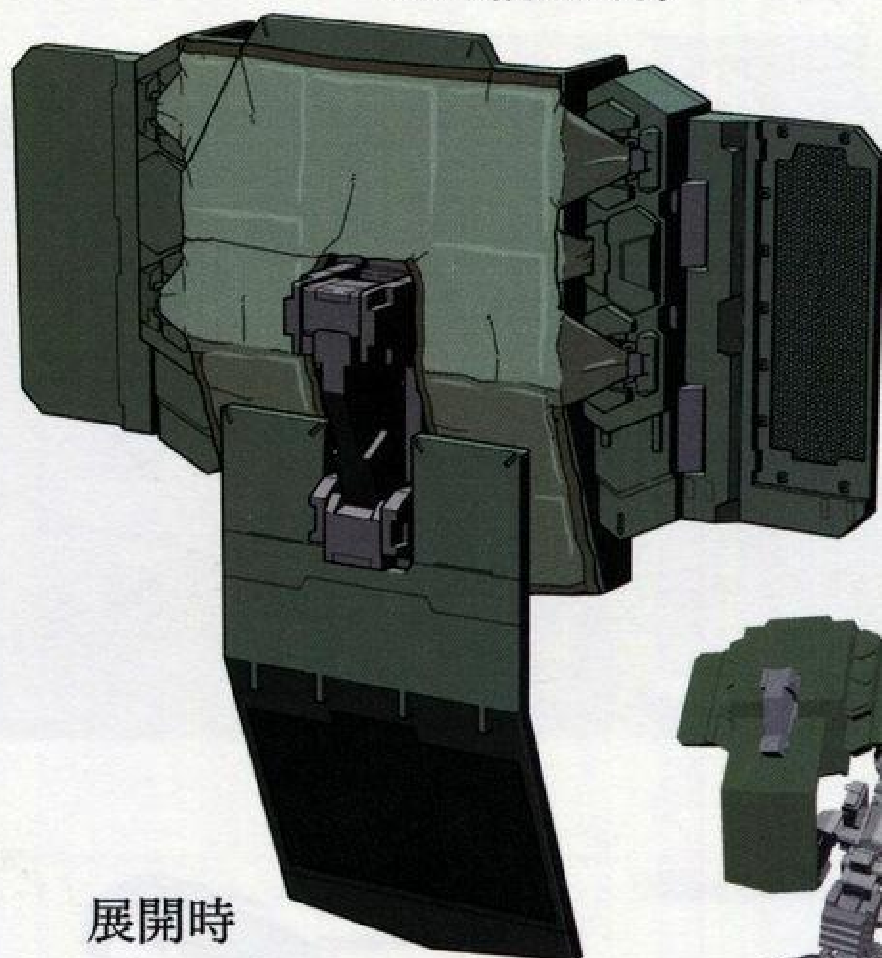
AM/SHA-109

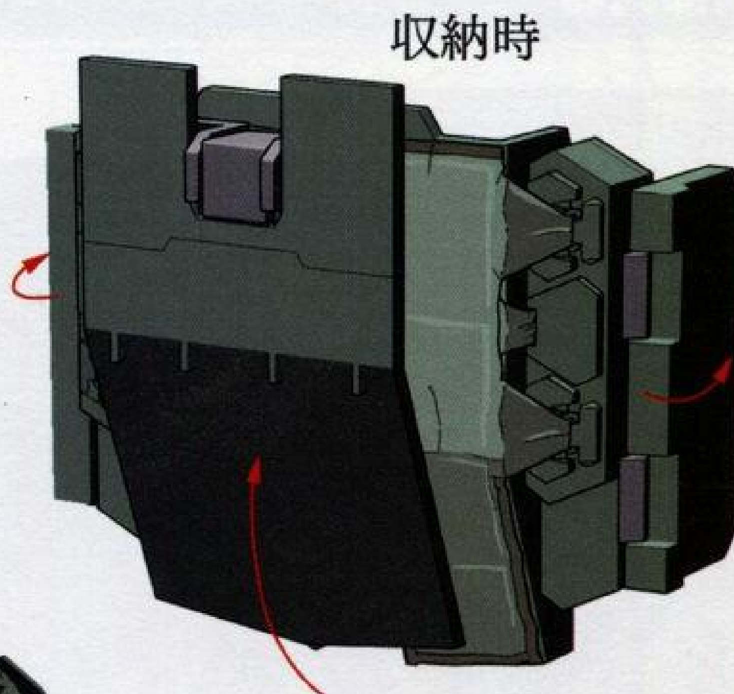


AM/SHA-207

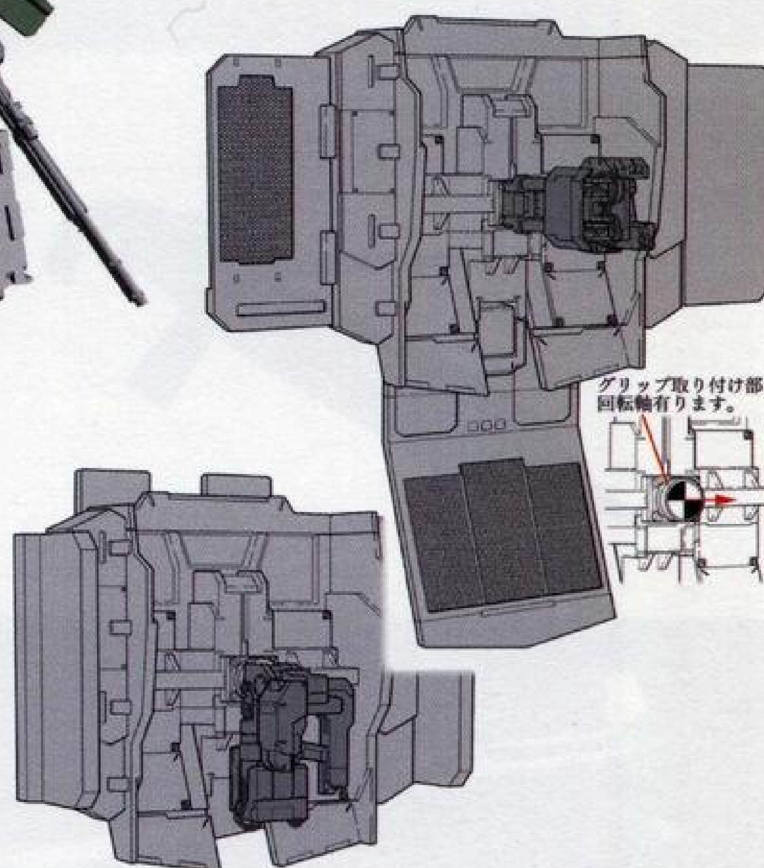
DESIGNER'S COMMENT 装甲を持ったACが使用する盾なので、人が使用する盾とは違う設計になっています。具体的には、ACの扱う盾は最低限なかに人が乗っているコア部分を覆える面積があれば十分機能することから、その大きさを決めています。また、盾の展開動作で装甲の厚みを犠牲にして面積を広げるのは、先の話と矛盾しているようにも思えますが、ACはもともと頑強な装甲で覆われているため、弾体のエネルギーを少しでも減らすことができれば、弾体が盾を貫通しても、装甲で受け止めることが可能だからです。

Au-U-E02





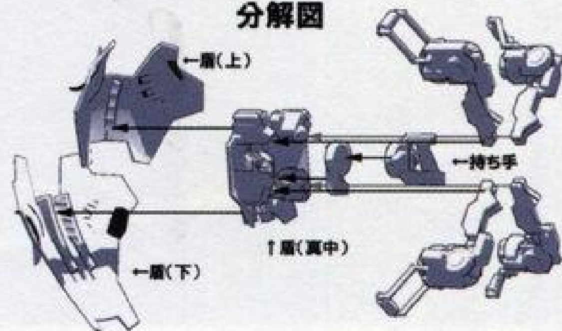


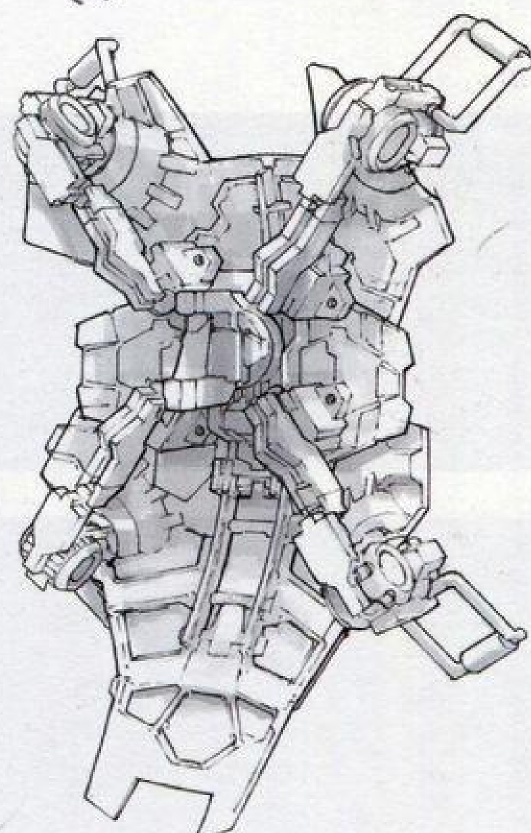


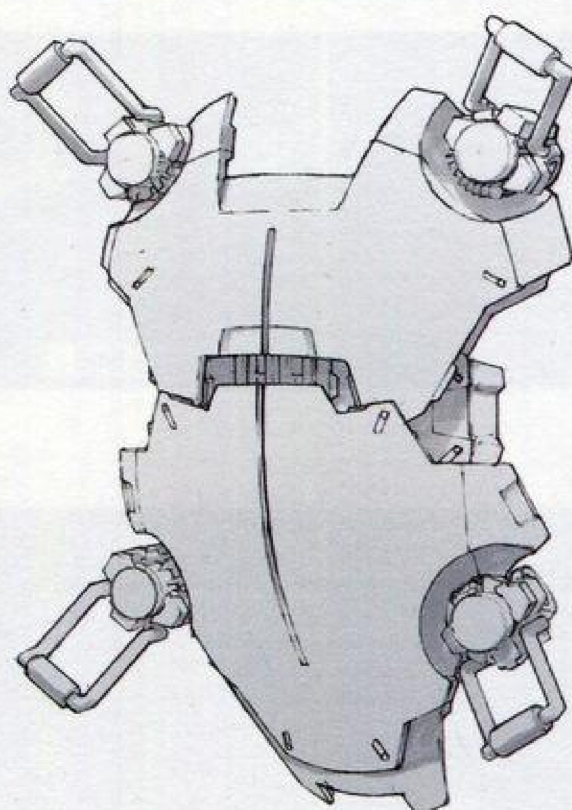
Au-U-E05

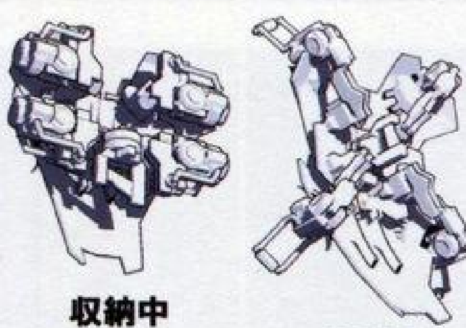


AMAGOROMO mdl.1

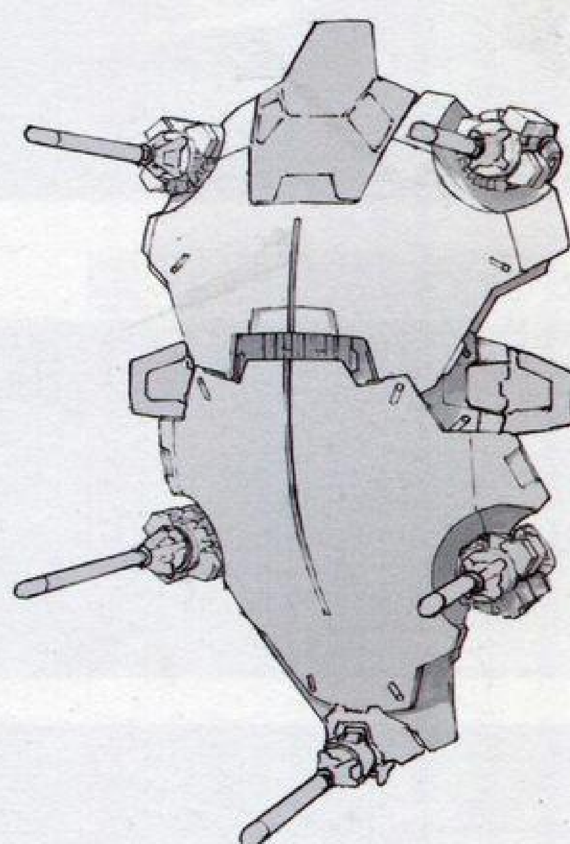








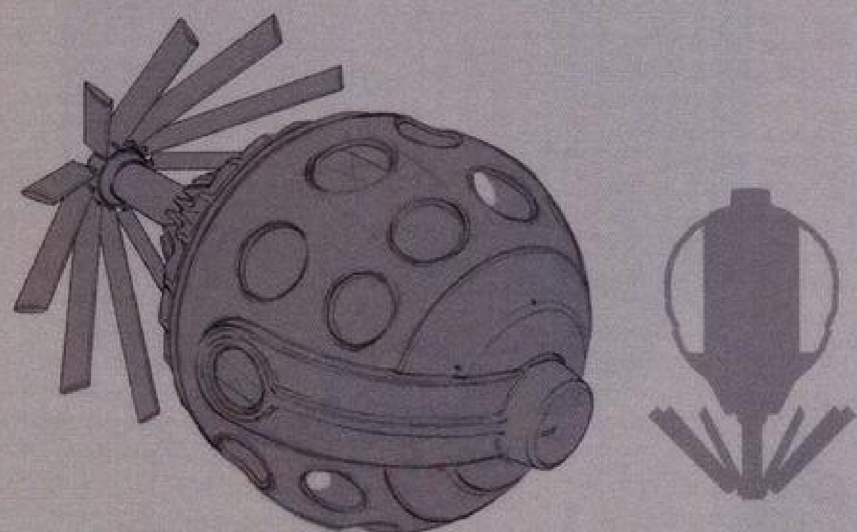
AMAGOROMO mdl.2



肩部武器

フラッシュロケット

未使用



ヒートロケット

SU05 Jackal



SU15 Jumbo



KE ミサイル

SU16 Jasmine

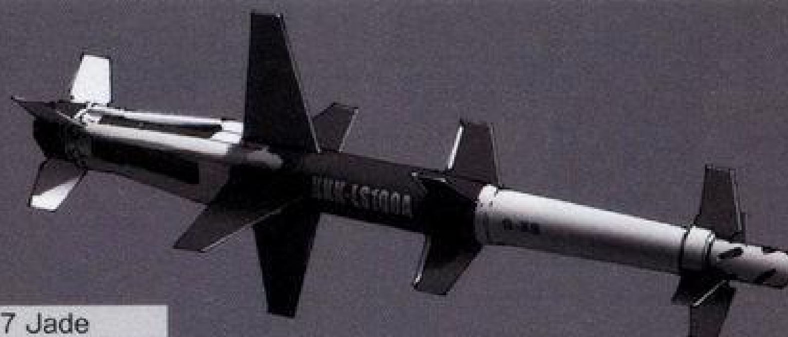


SU25 Jongleur





SU09 Jellyfish



SU17 Jade



SU12 Jasper



SU20 Jukebox

CE ミサイル



Su-J-B05



Su-J-B07

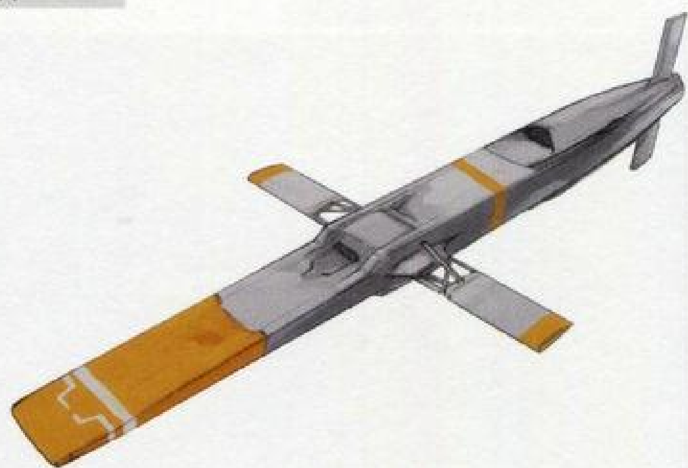


SU11 Jailer

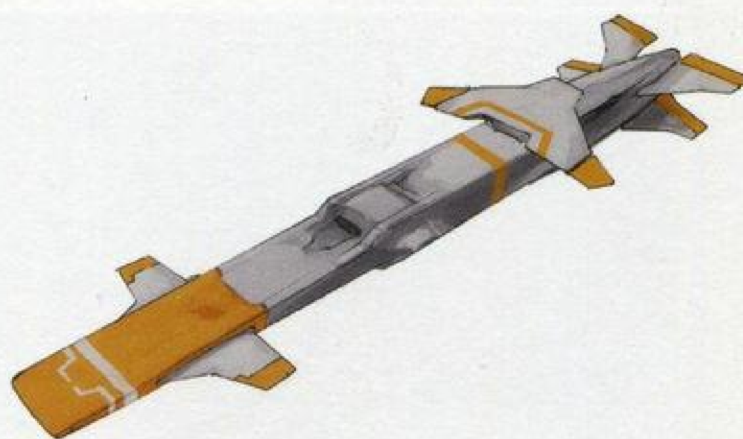


SU23 Jockey

Su-J-G17



Su-J-G27



プラズマミサイル

SU30 Jupiter



飛行中に先端がプラズマ発光します。



NUEDORI mdl.1



NUEDORI mdl.2



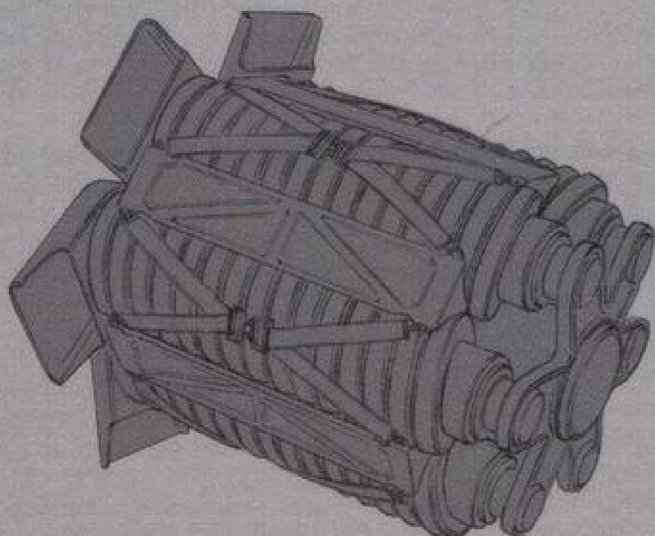


未使用

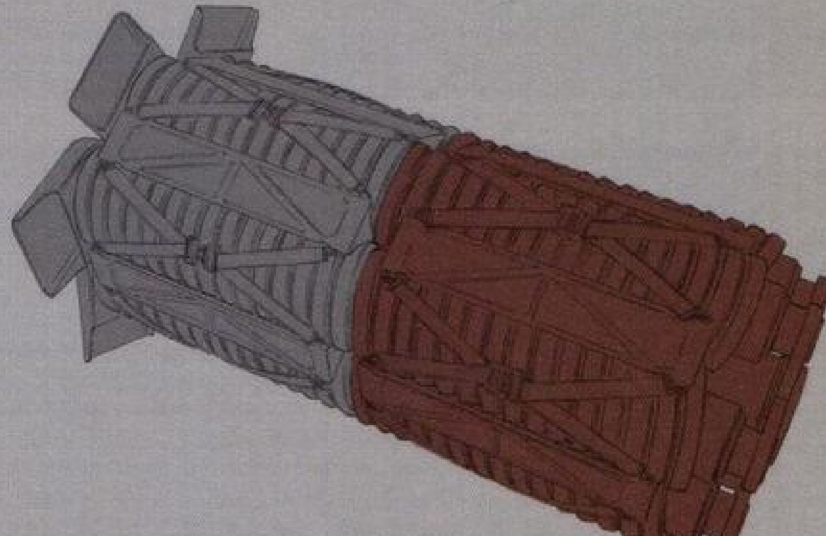


未使用派生

ボムディスペンサー



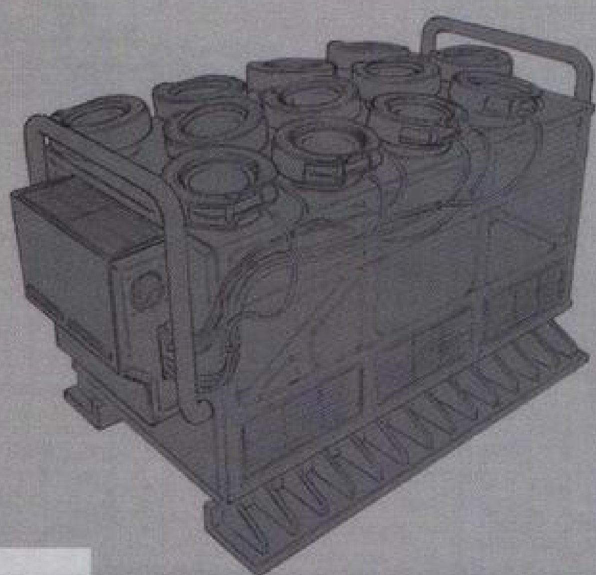
未使用



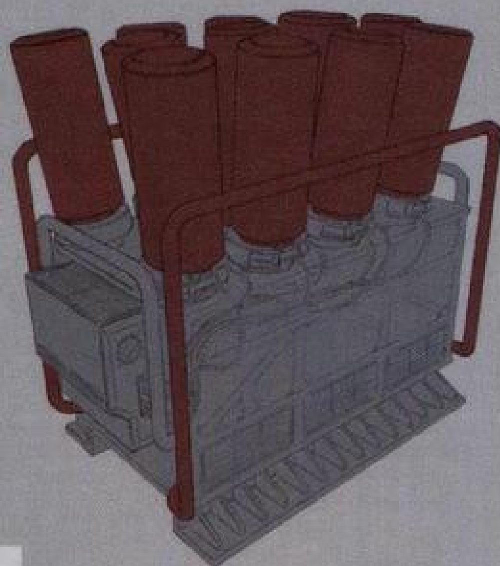
未使用派生

DESIGNER'S COMMENT 地味ですが、ミサイル類は新規パーツがそこそこ多くあります。どれも派生タイプが存在し、ひとつひとつ見た目が変わるようにデザインするのは結構大変でした。プラズマミサイルは、しれっとカテゴリに追加されていますが、対AC用に設計された完全な架空兵器です。

光学チャフ

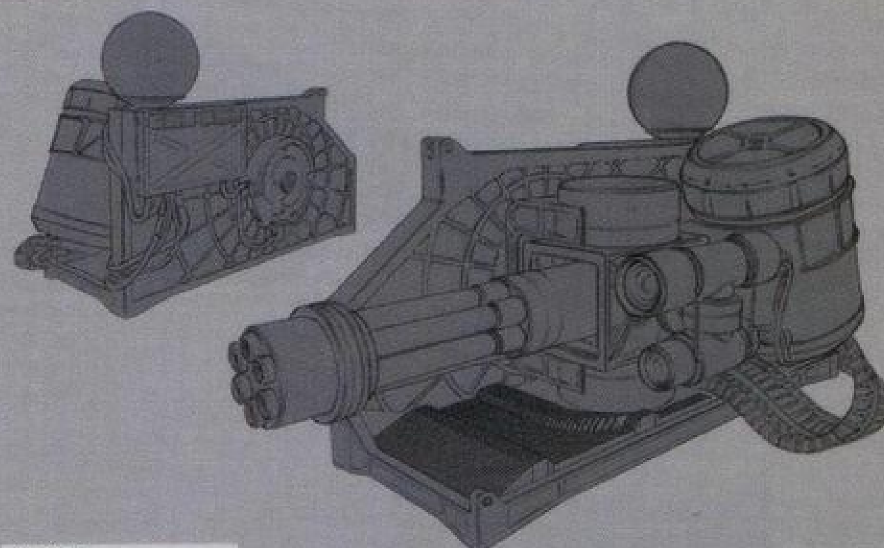


未使用

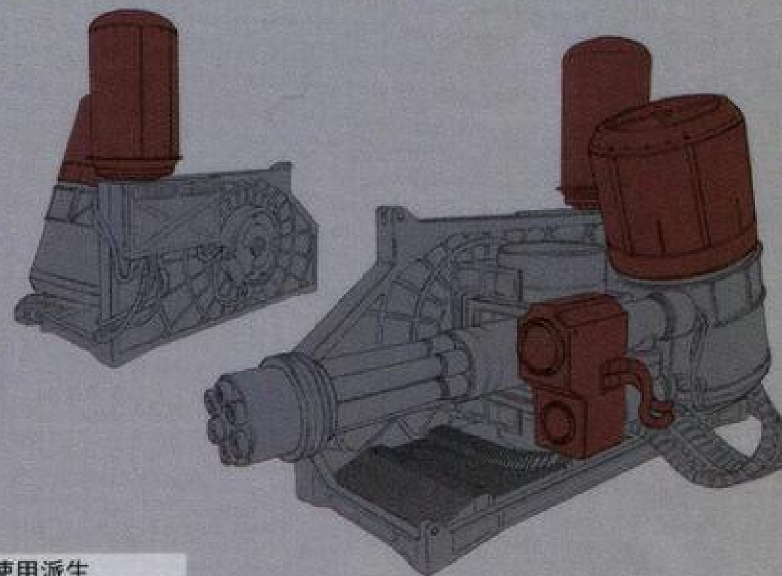


未使用派生

CIWS



未使用

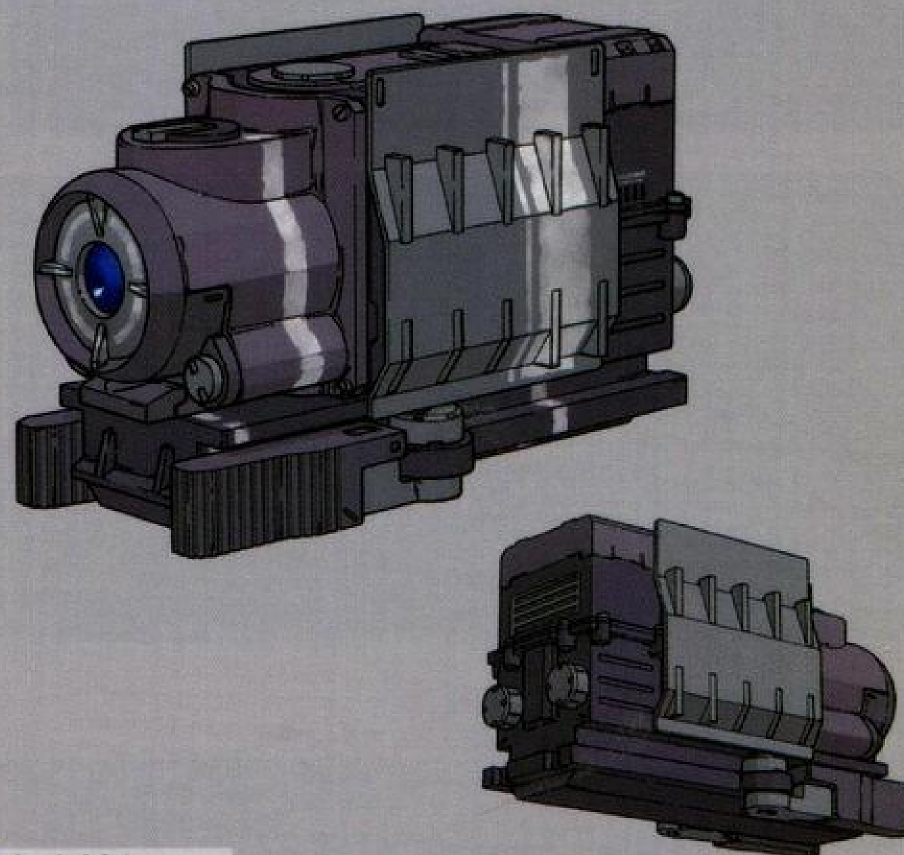


未使用派生

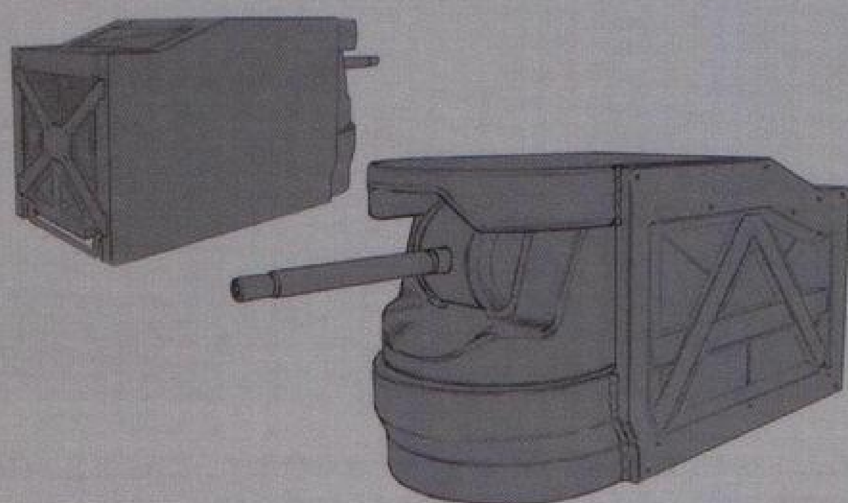
カウンターガン



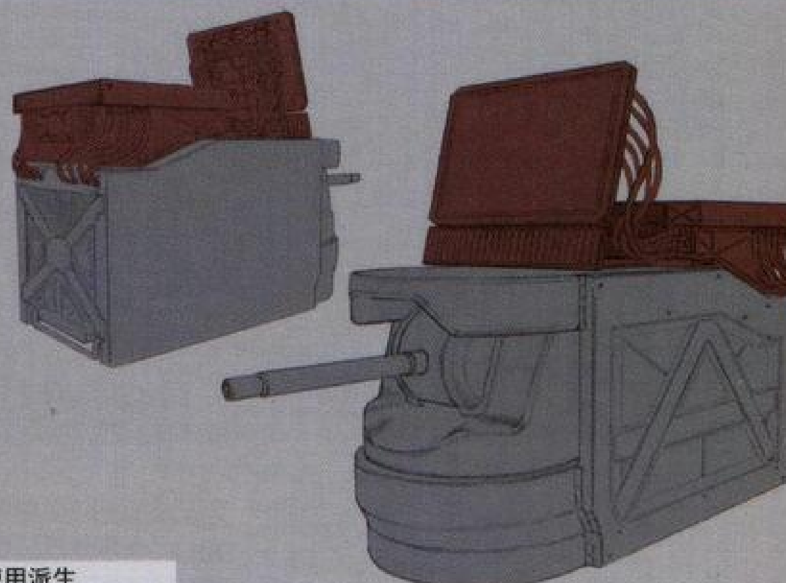
Su-S-Q01



Su-S-Q04

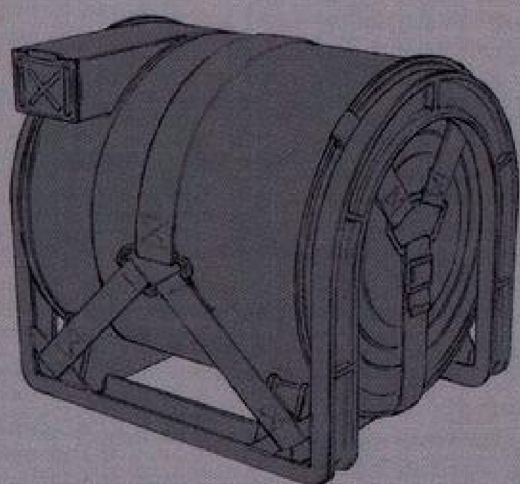


未使用

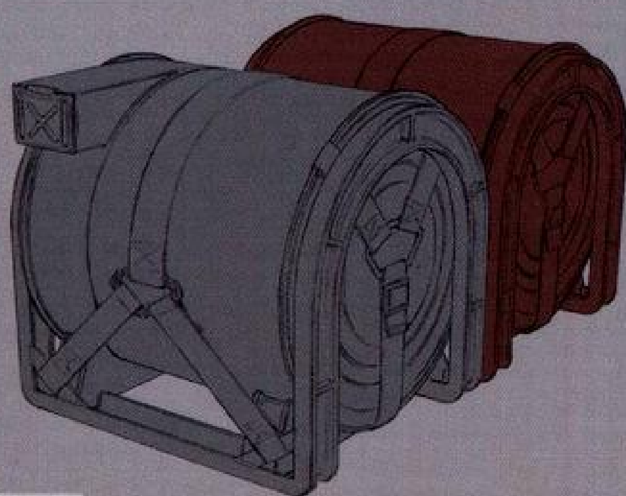


未使用派生

追加弾倉

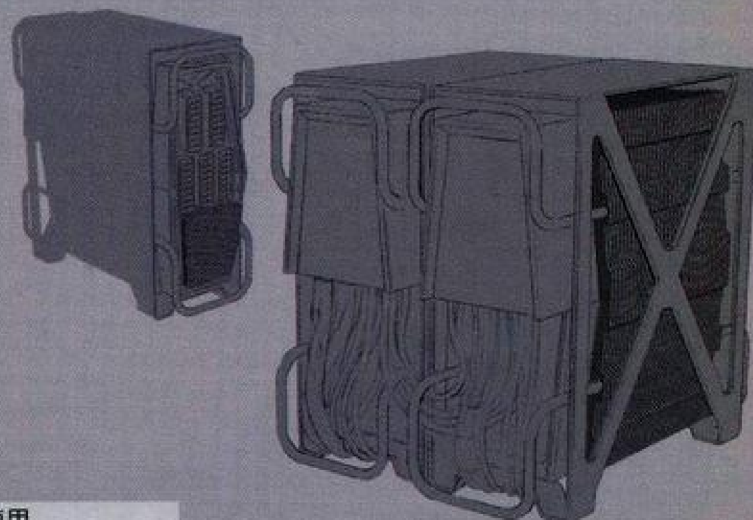


未使用

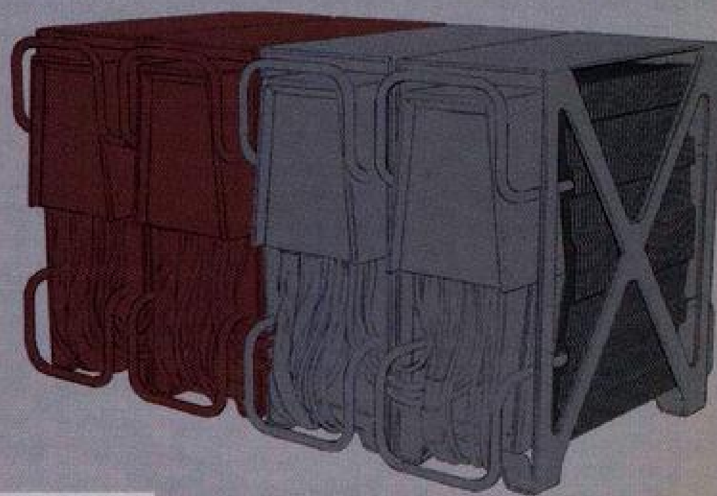


未使用派生

サブコンピュータ

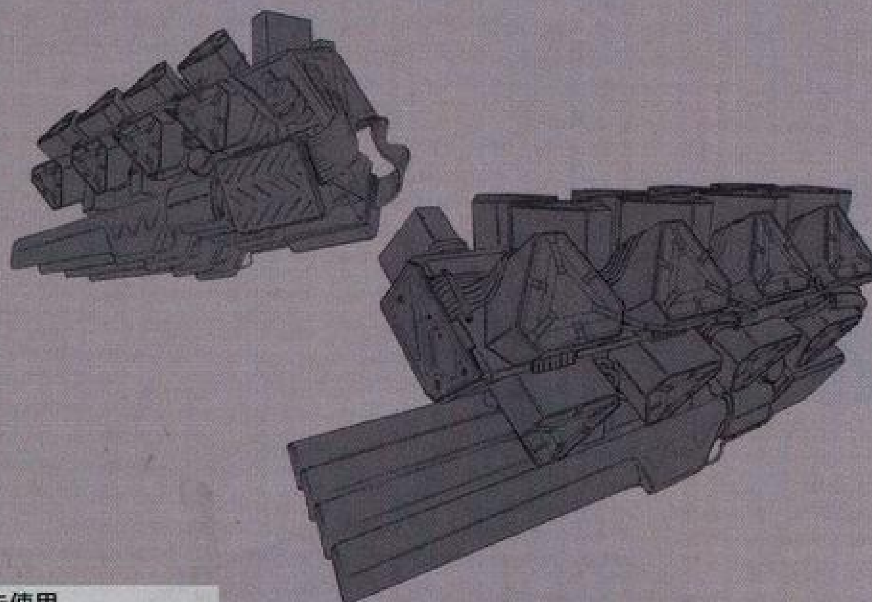


未使用

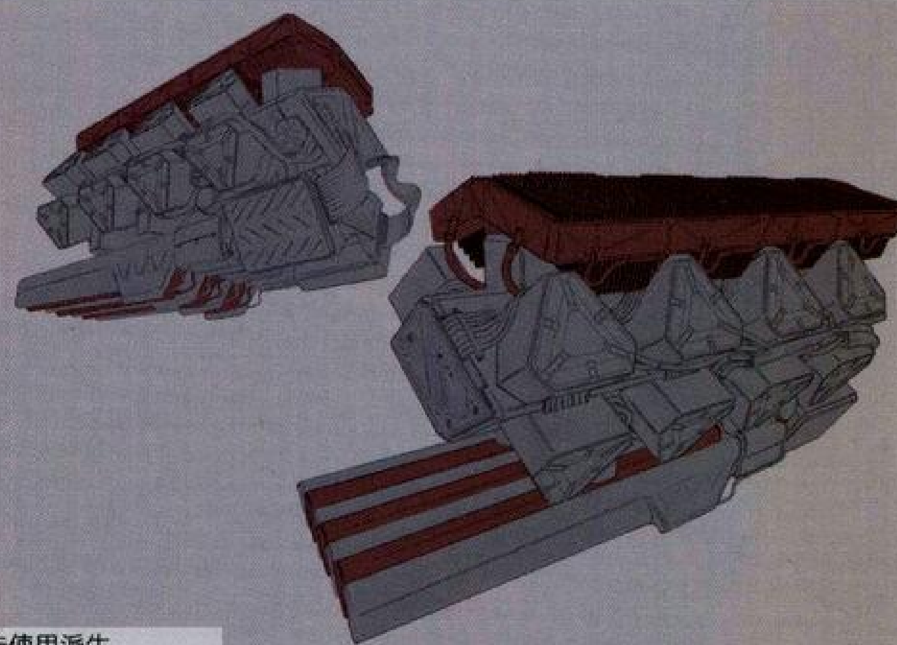


未使用派生

エネルギー増幅装置



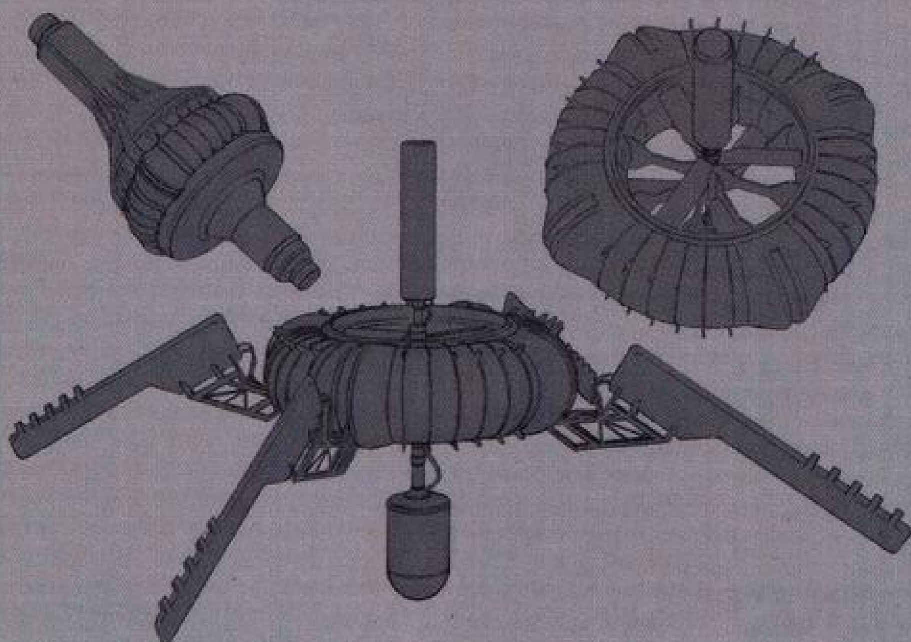
未使用



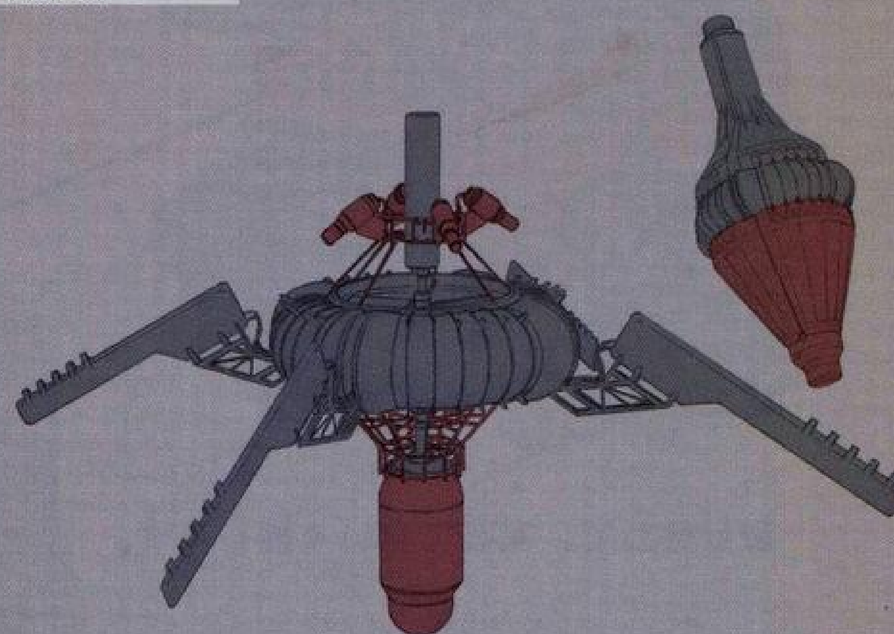
未使用派生

UAV

未使用

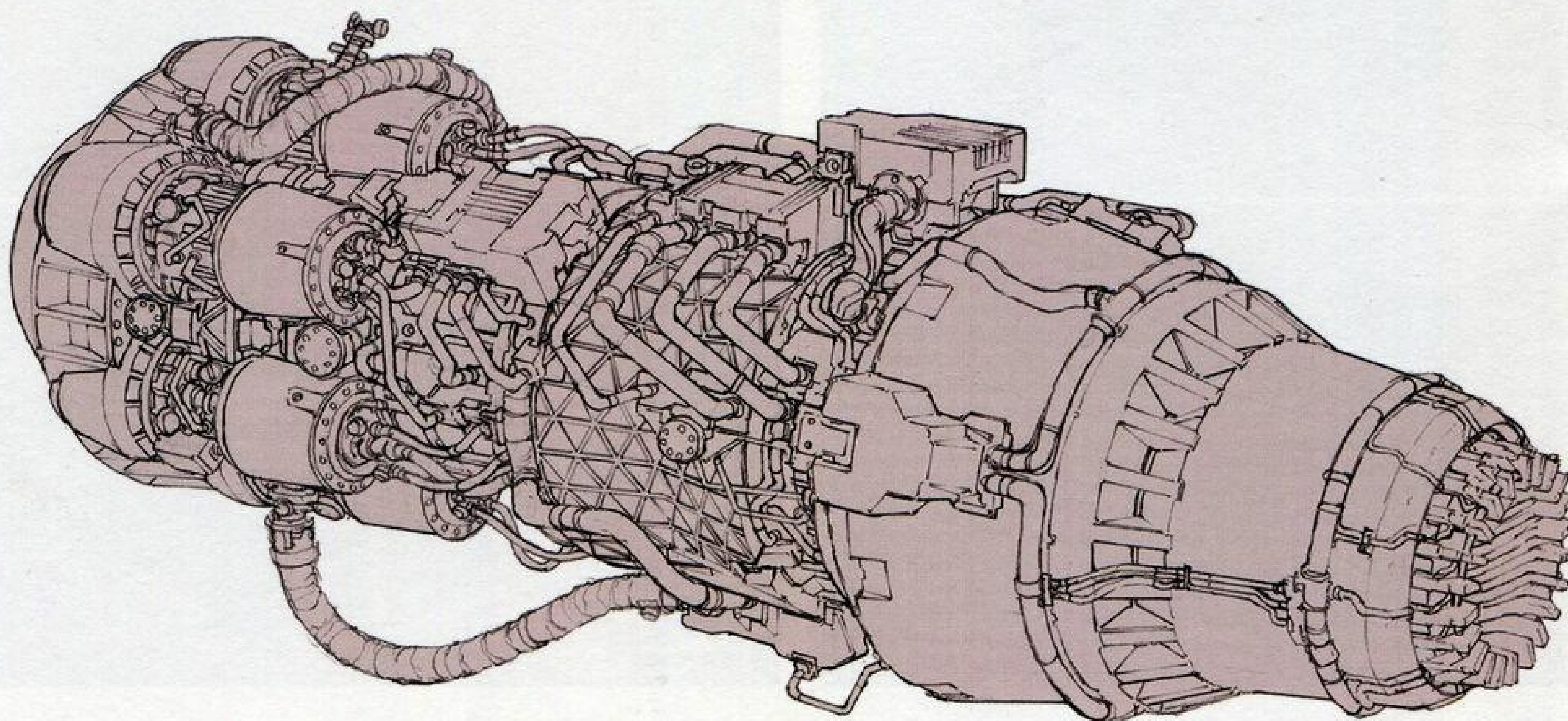


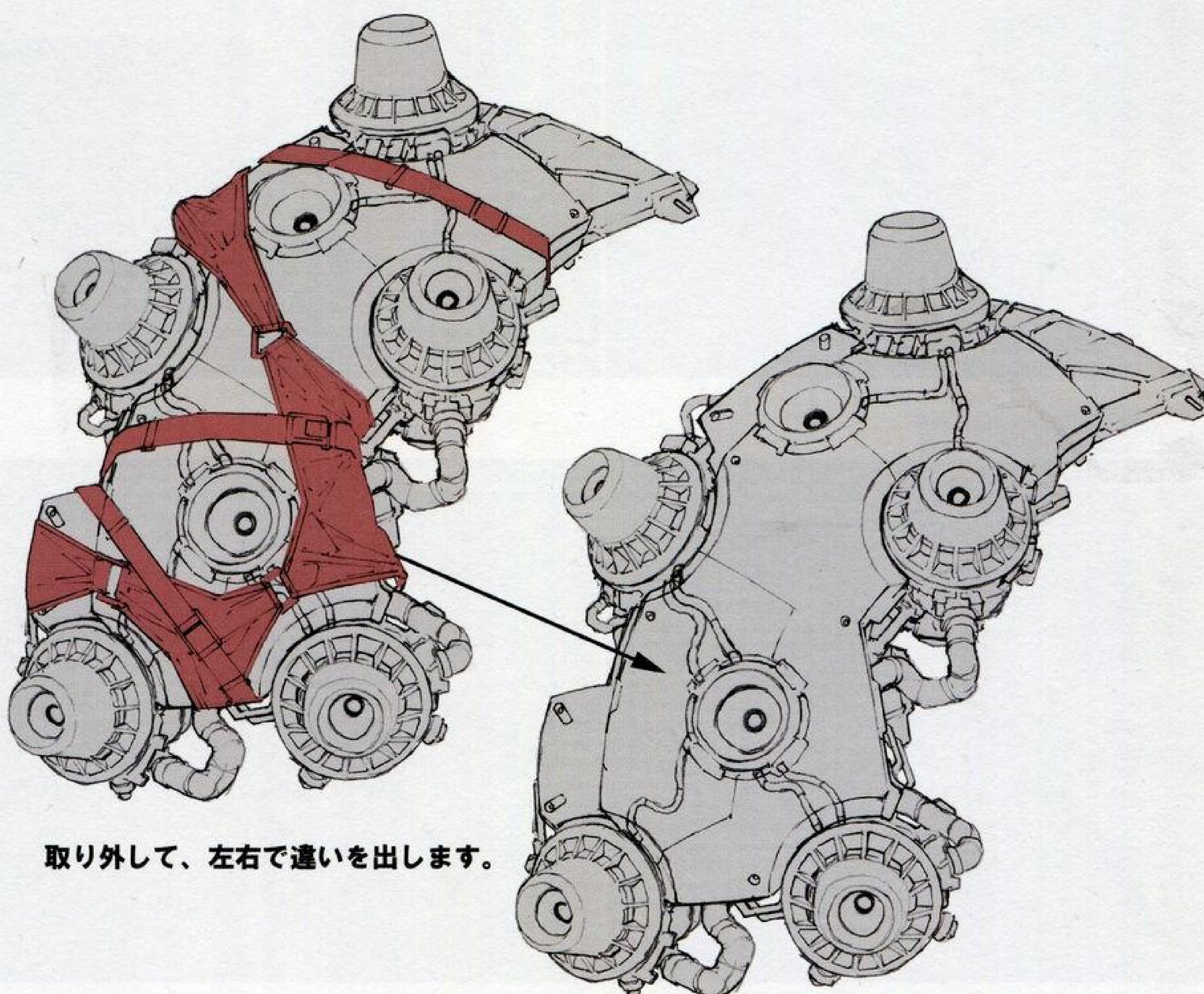
未使用派生

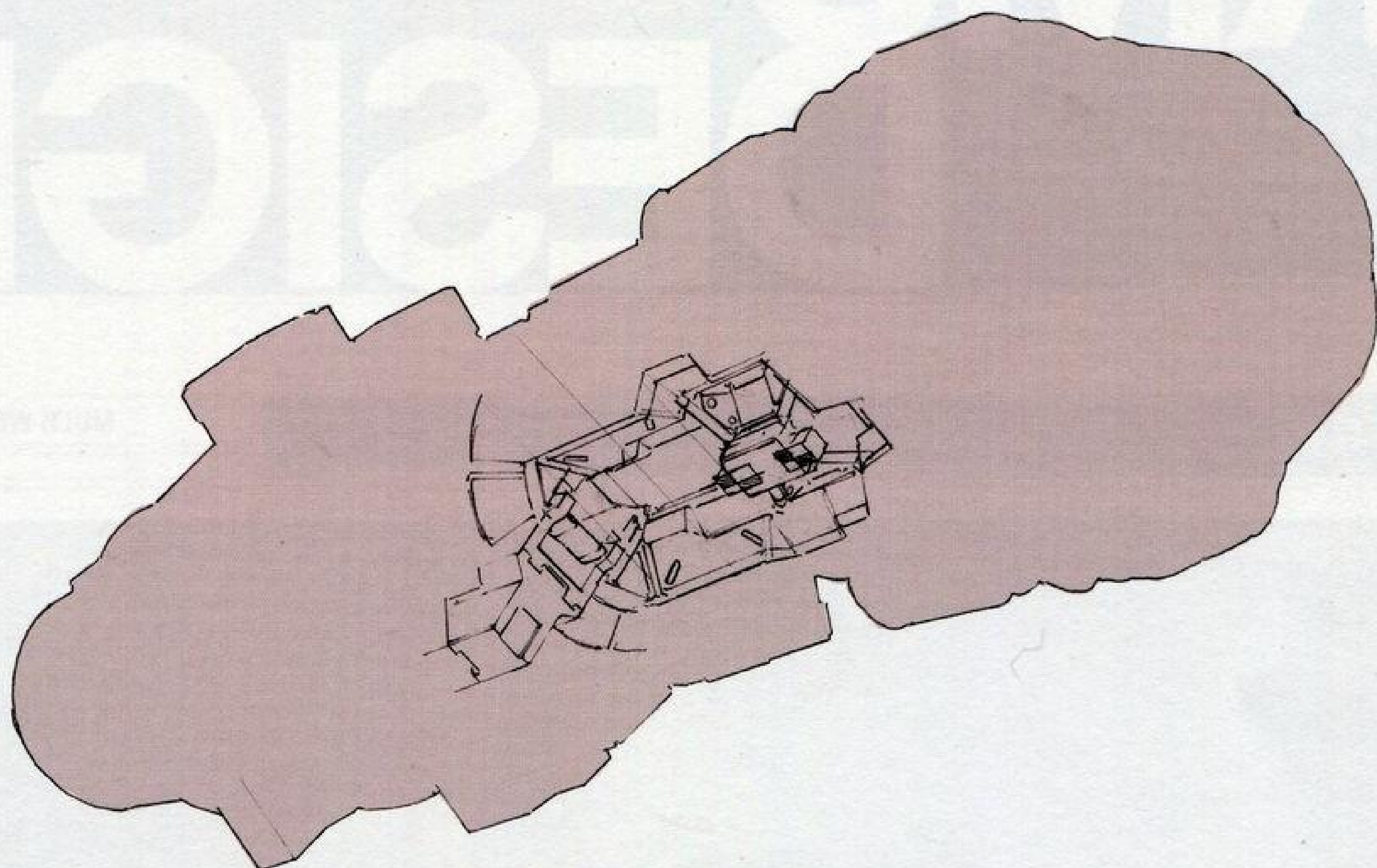


DESIGNER'S COMMENT ちょっと時代を感じてしまいますが、Su-S-Q01を両肩に搭載して遊んでみた方は多かったのではないでしょうか。そのほかのデザインは、あえなくボツとなりました。

ヒュージブレード







非起動状態

ACの背中へ

省略

手持ち武器
格納アーム

裏へ

DESIGNER'S COMMENT　何らかの兵器に使用されていたと思われる強力な照射器を、文字通りブレードとして使うオーバードウェポンです。数多くの回収された兵器の残骸から切り出された部品を繋ぎあわせて作られたもので、ベルトで繋がれた保護シートがそのまま残っており、かなり長い間どこかに保管されていた……のかも知れません。

ARMS DESIGN

My weapons are already in action.
The towers power them. They will continue on without me. The battle for the towers has begun. It will continue until all is in ruin. But if you think you are different...
Then carry on.
You have that right and responsibility.

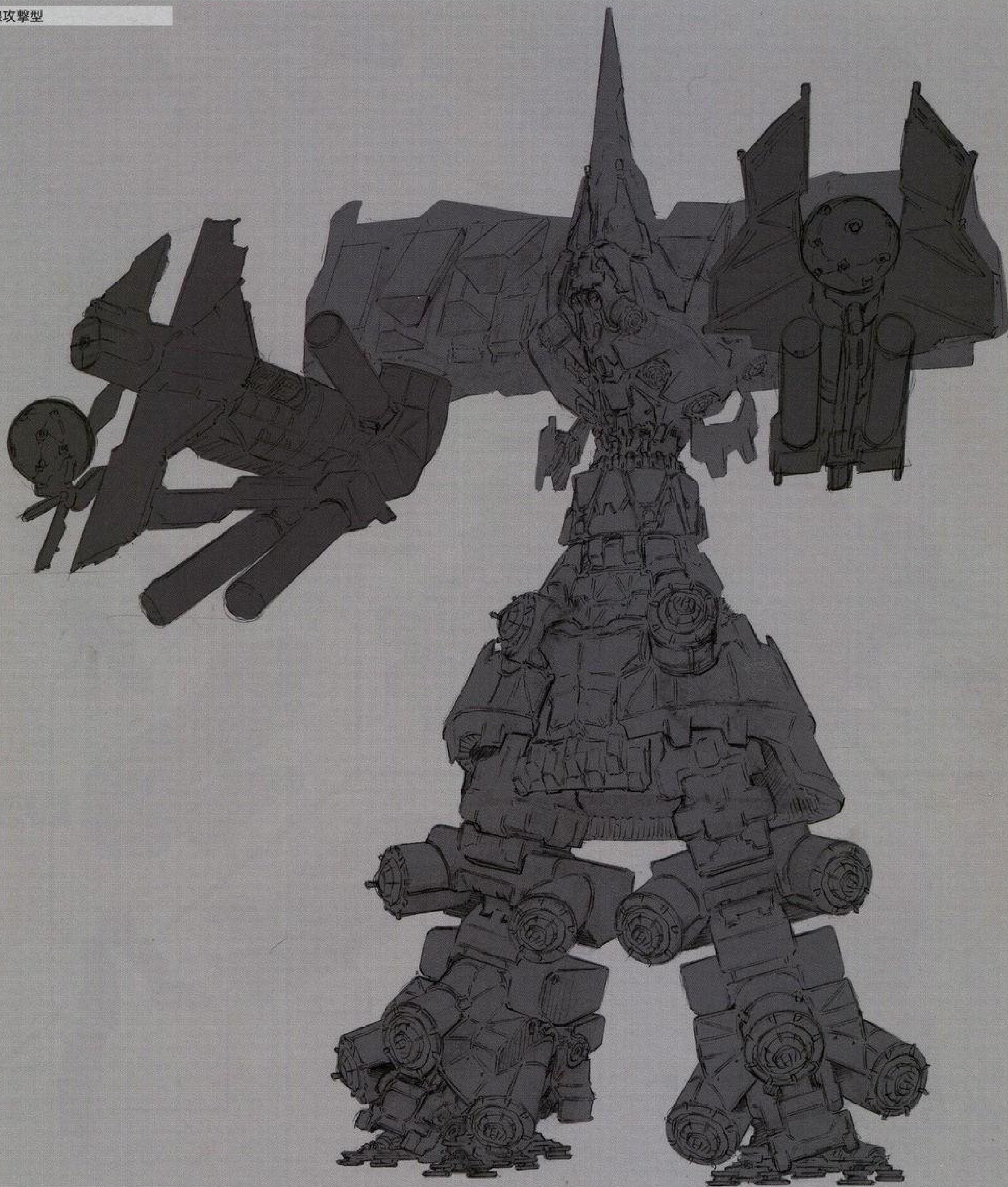
兵器デザイン

ゲーム中に登場しない兵器のデザイン案を一挙公開。天を突くような巨大兵器や生物的なフォルムの兵器など、開発段階では多種多様な兵器が考案されていたことがうかがえる。

多武装兵器

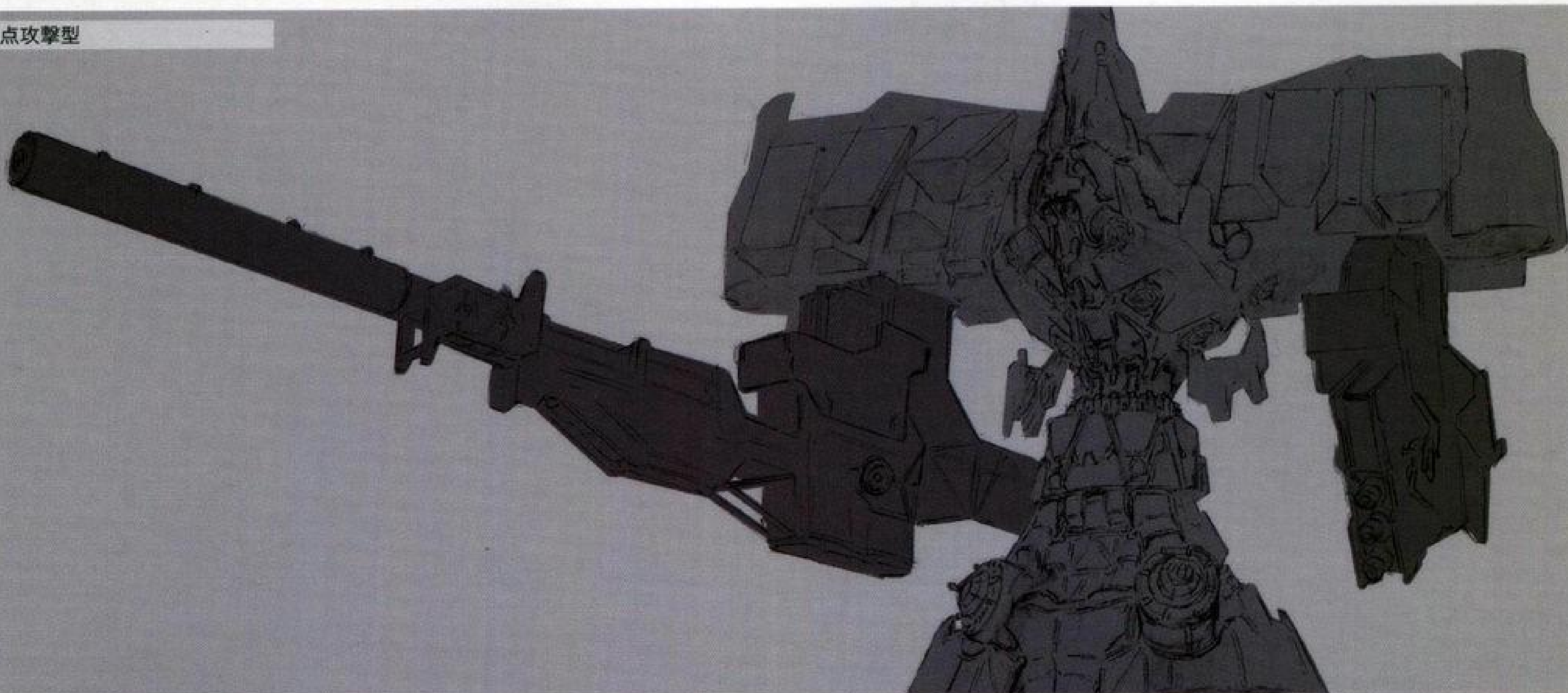
MULTI WEAPON ARMED

線攻撃型

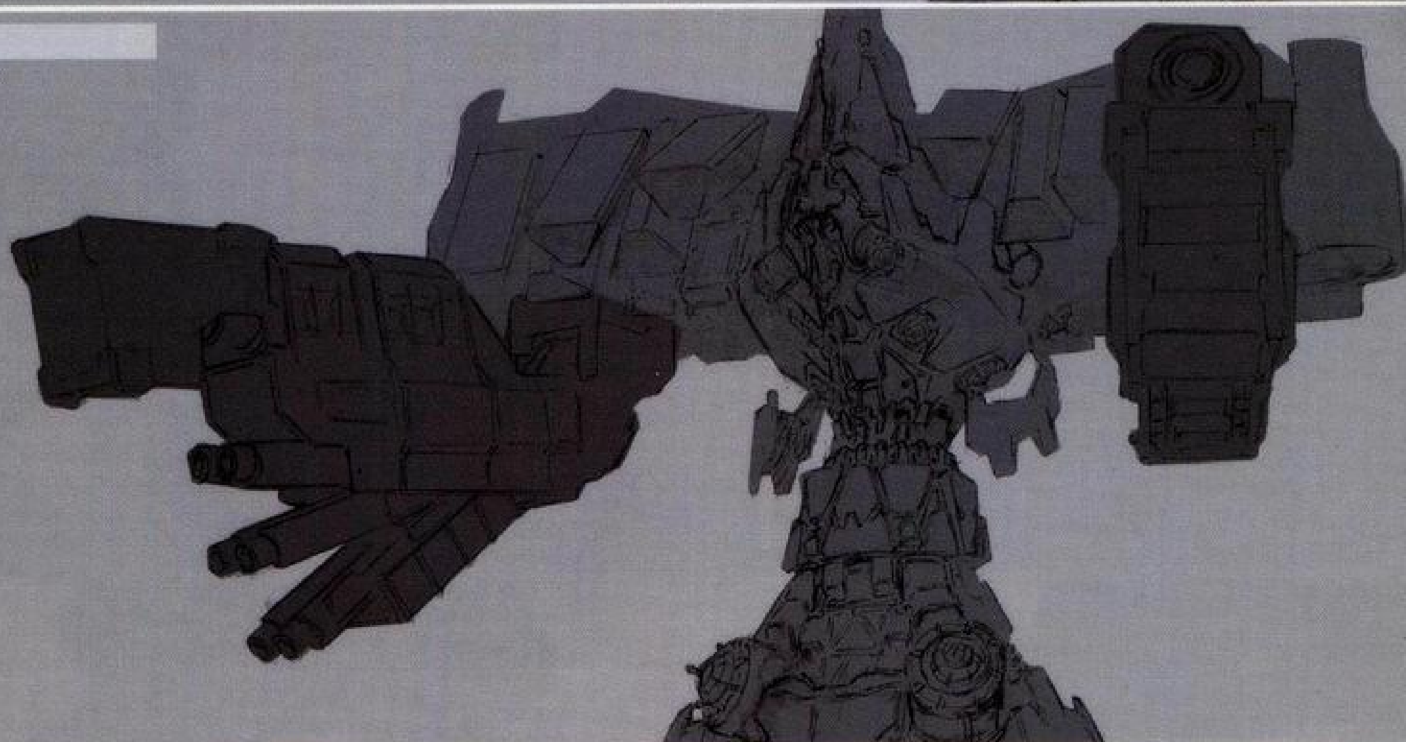


DESIGNER'S COMMENT　ゲーム開発の初期段階で、実験的に稼働していた巨大兵器です。複数ある弱点を、チームで協力しながら撃破していくタイプの敵として考えていました。数々の武装を搭載可能で、大規模な破壊攻撃を行う必殺兵器も換装できる設計です。ゲーム内ではSOUTH FRONTIERの大地で眠っています。

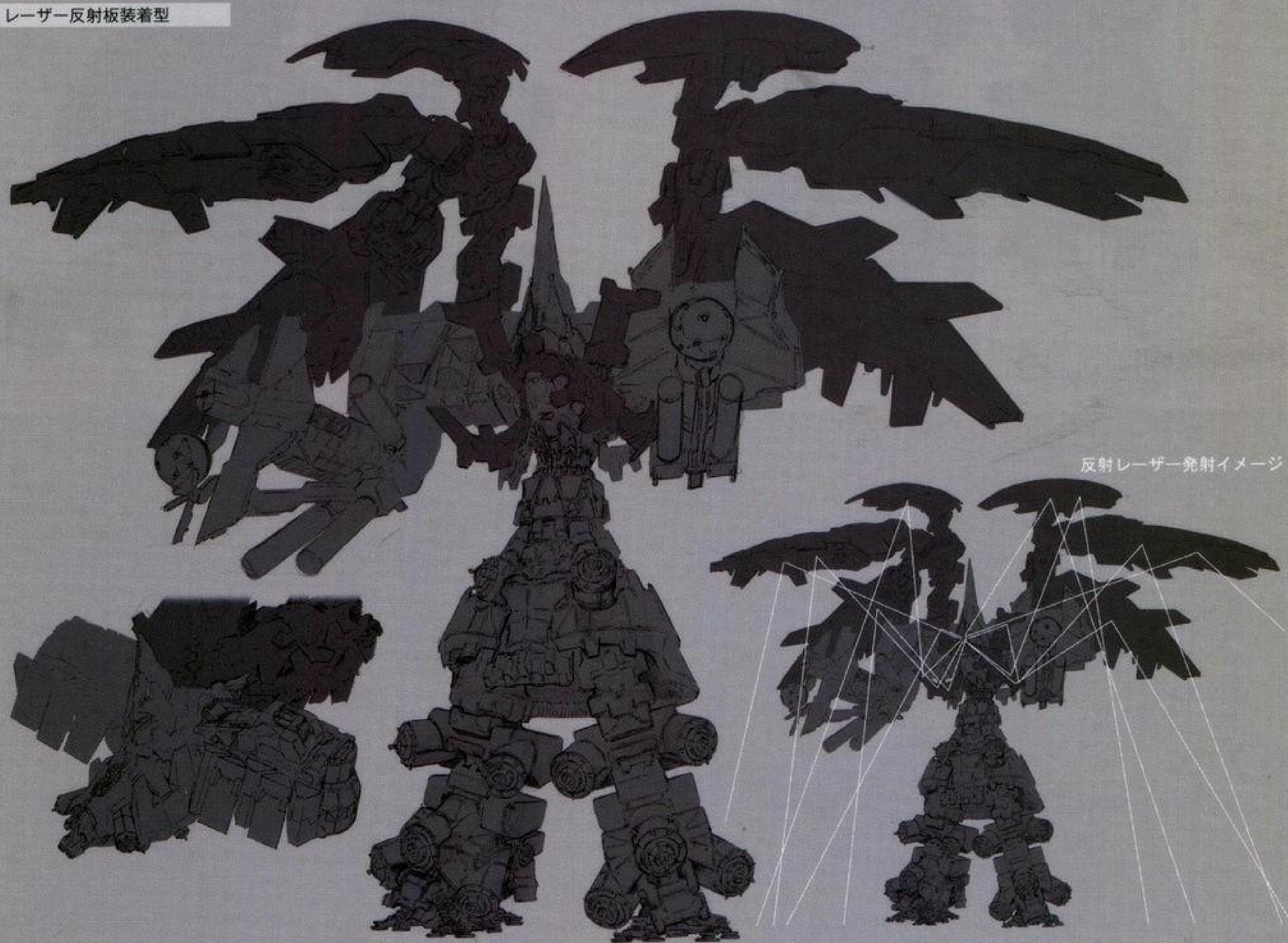
点攻撃型



面攻撃型



レーザー反射板装着型



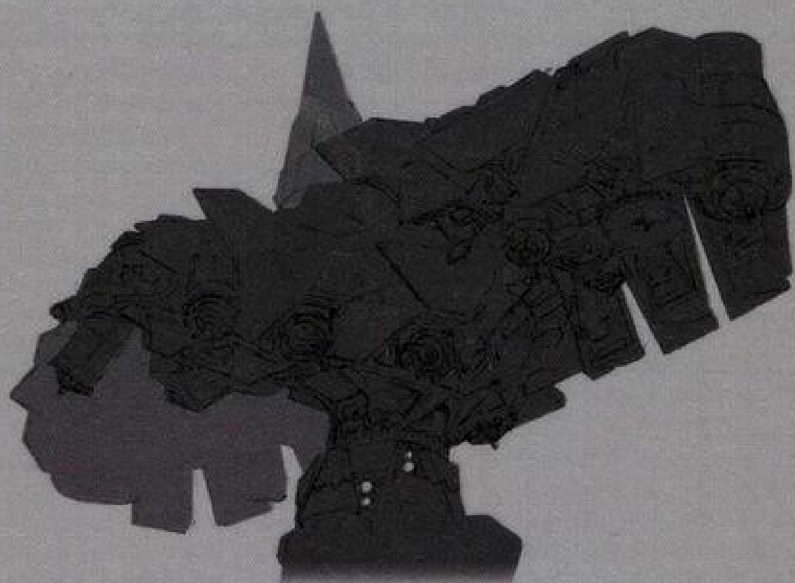
上半身(前)



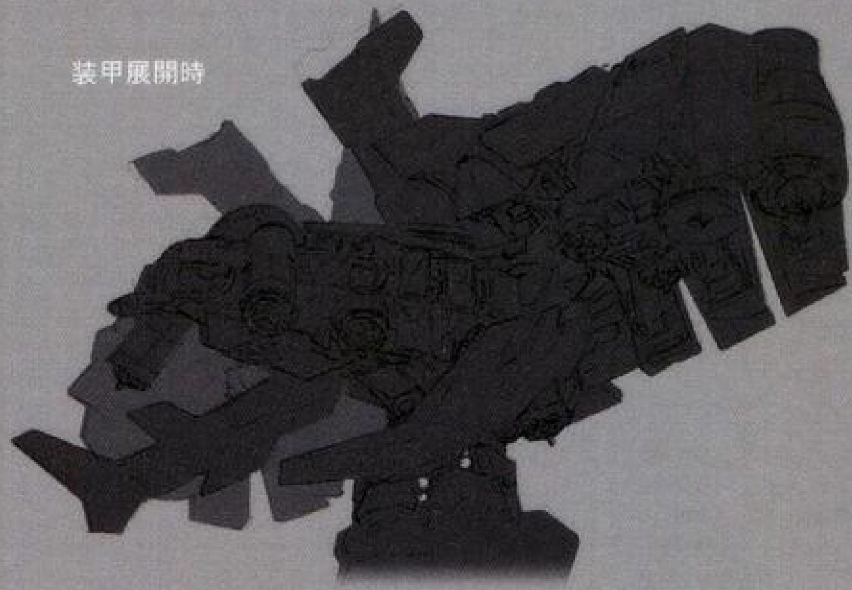
装甲展開時



上半身(後)



装甲展開時



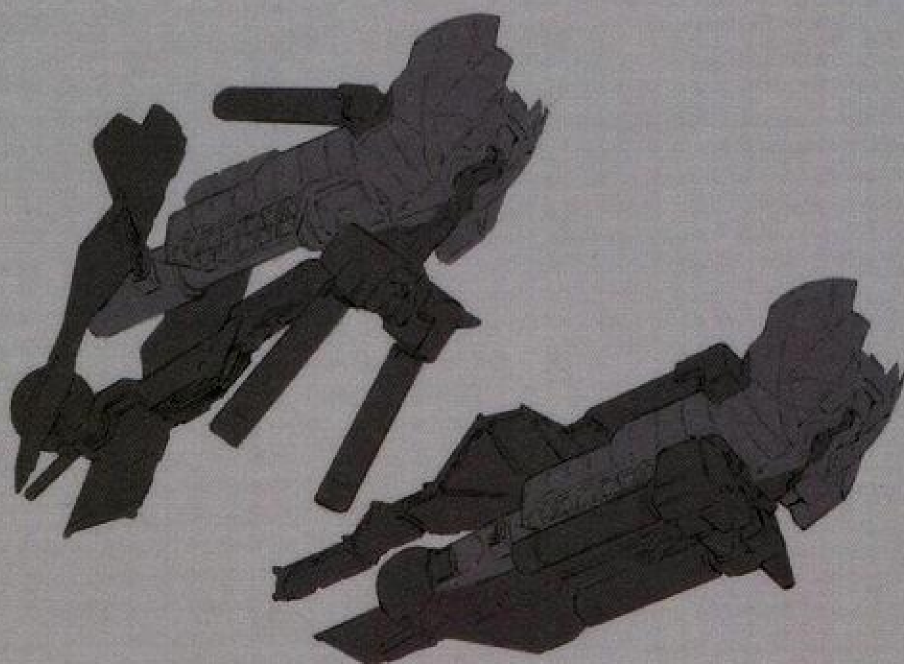


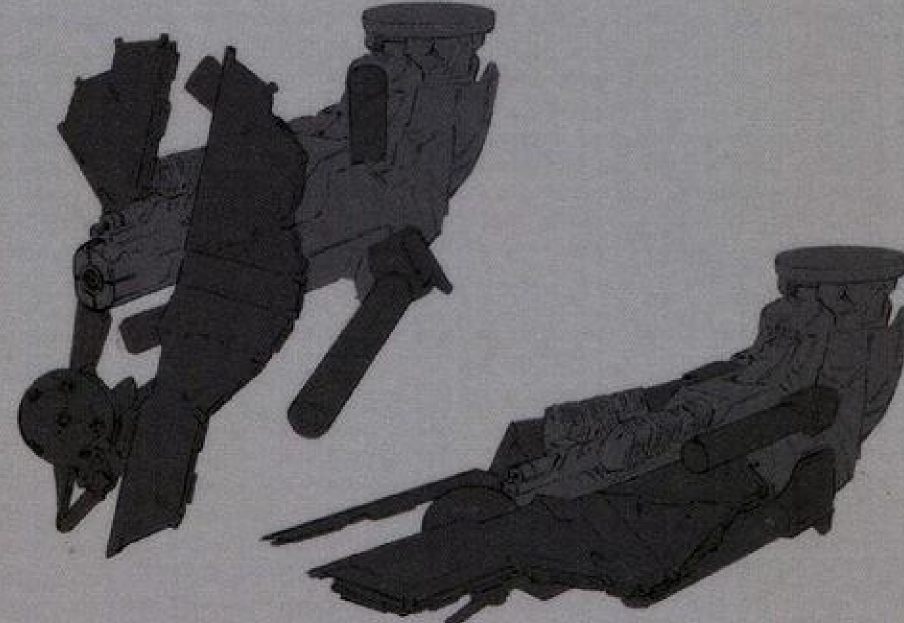
脚部追加装甲(前)



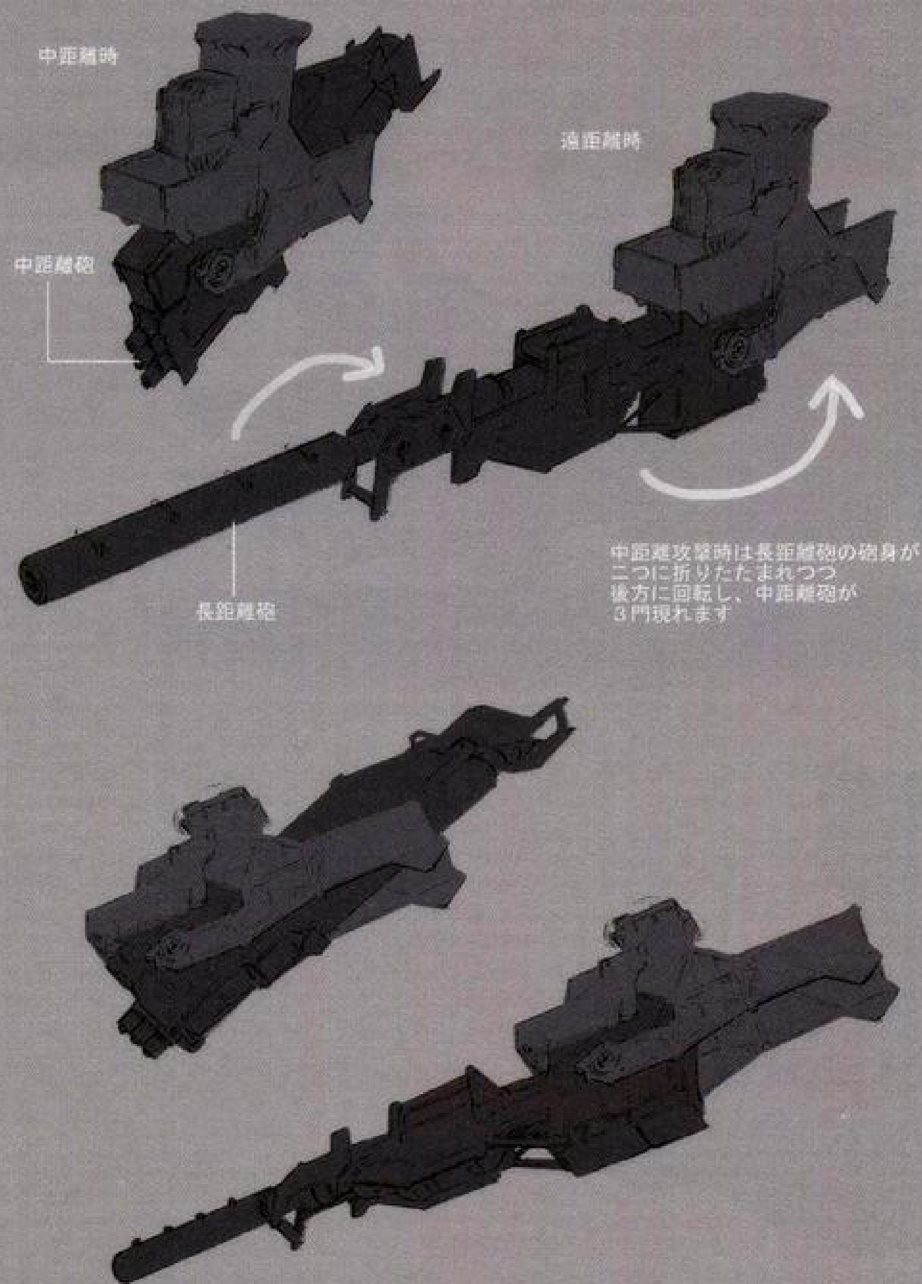
脚部追加装甲(後)

線攻撃型腕部





点攻撃型腕部



面攻撃型腕部



冷却ブロック／ブースター

冷却ブロック

中腹部が
スライドして
赤熱した
放熱板が現れます。

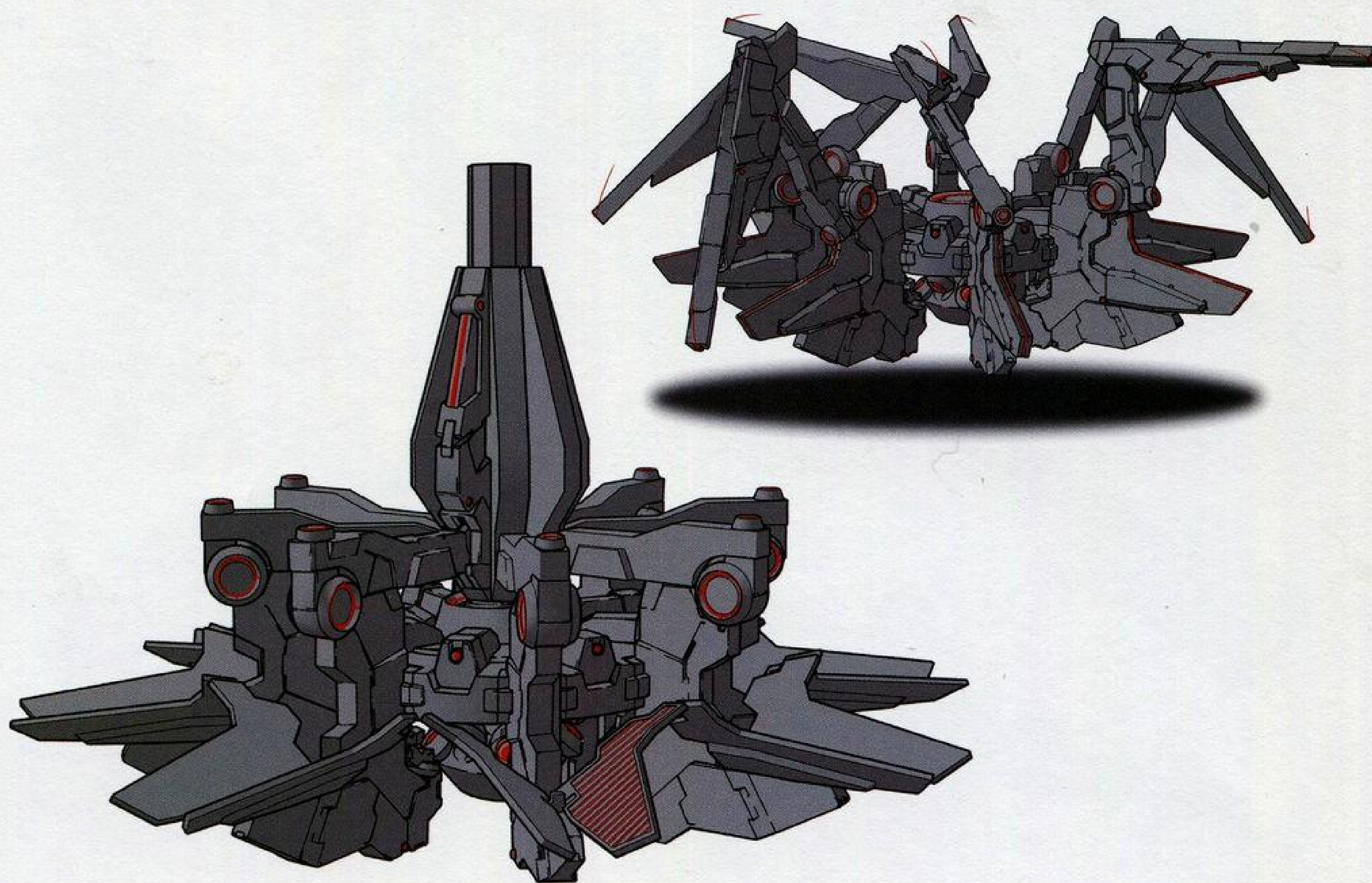
ブースター

外側

内側

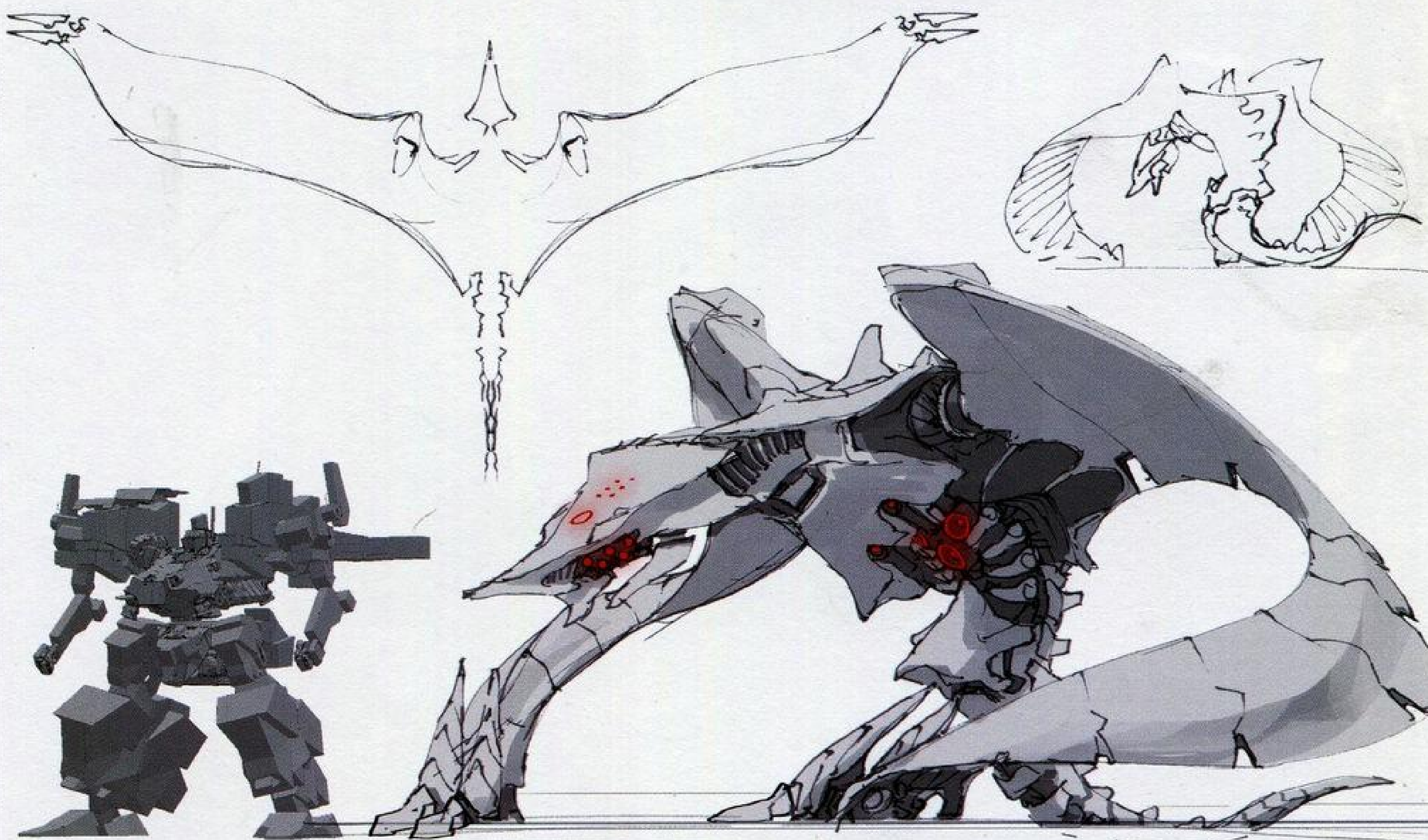
円盤型自律兵器

DISK TYPE



翼手型自律兵器

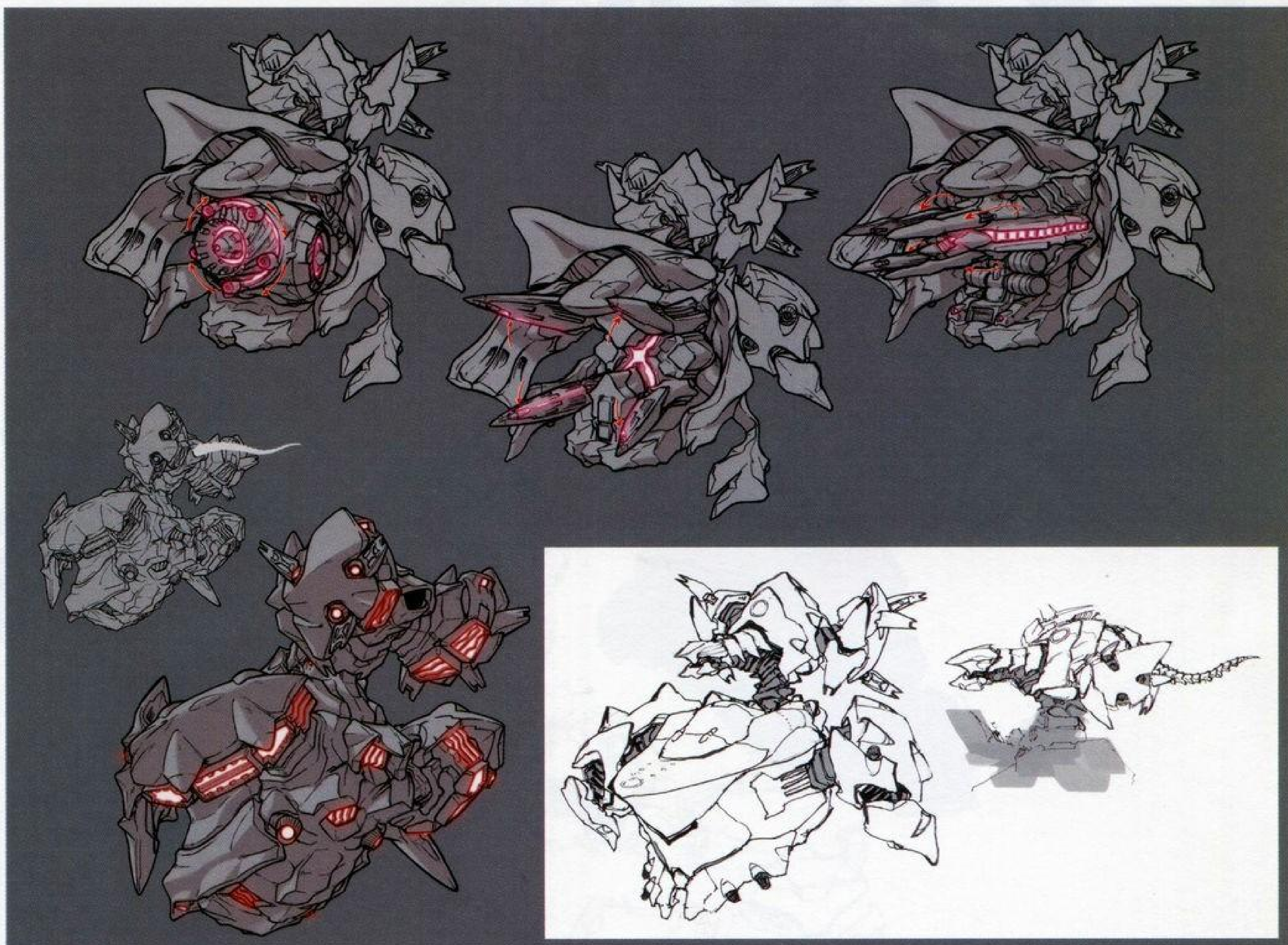
ALA TYPE



DESIGNER'S COMMENT　円盤型自律兵器はGREY LOTUSの派生タイプとしてデザインしていました。翼手型自律兵器は、To-605シリーズの初期のラフ案です。その手で建物を登り、屋上から滑空するプロセスのなかで攻撃を行ってくる敵でしたが、艶めかしすぎてボツとなりました。

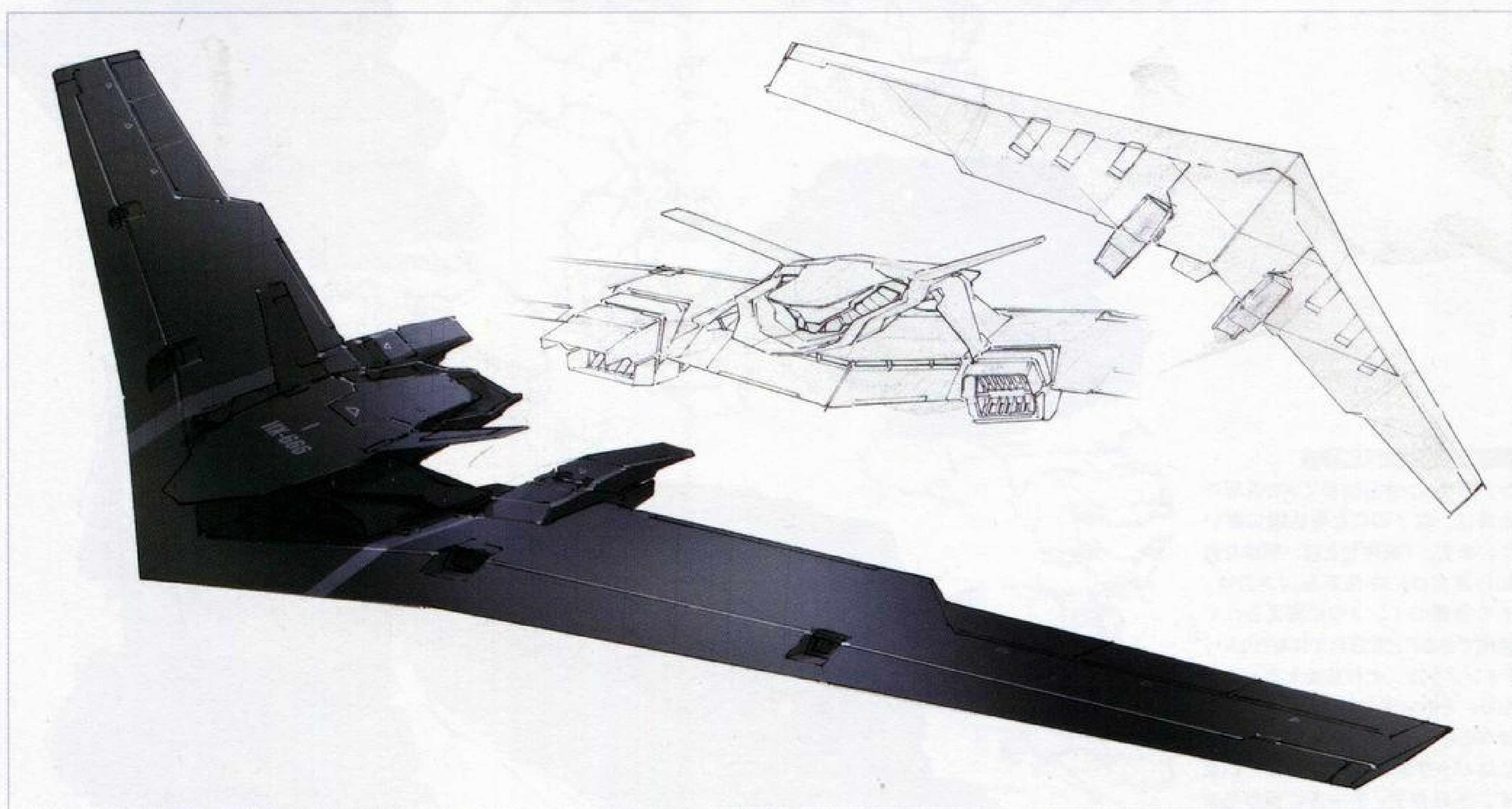
突撃型自律兵器

ASSAULT TYPE



爆撃機

BOMBER



DESIGNER'S COMMENT 突撃型自律兵器はヘリの上位版として、空を飛ぶ重量級の自律兵器としてデザインしましたが、開発途中でボツとなっています。また、爆撃機はゲーム中のものと違い、直線的でポリゴンの見栄えがよくないのと、未来的すぎるためあえなくボツとなりました。

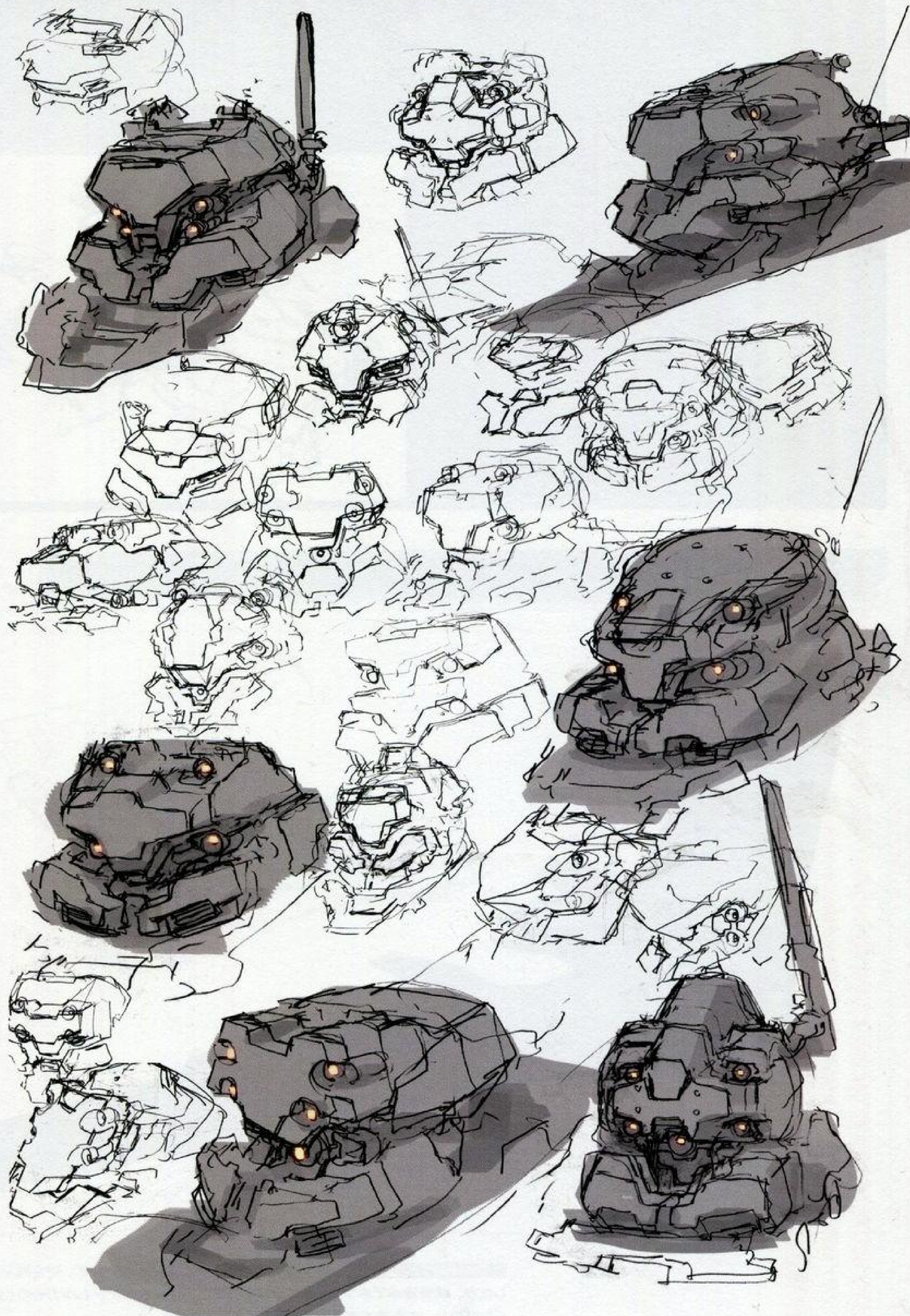
EXTRA #1

She was another who had potential.
The power to destroy the current order.
She was defeated, and yet she survived.
One destined to burn all to ash.
The other with an enduring will to fight.

ROUGH DESIGN ラフデザイン

パーツや兵器の貴重なラフを紹介。最終的なデザインと比べてみると、制作過程でのさまざまな試案のあとがうかがえるだろう。

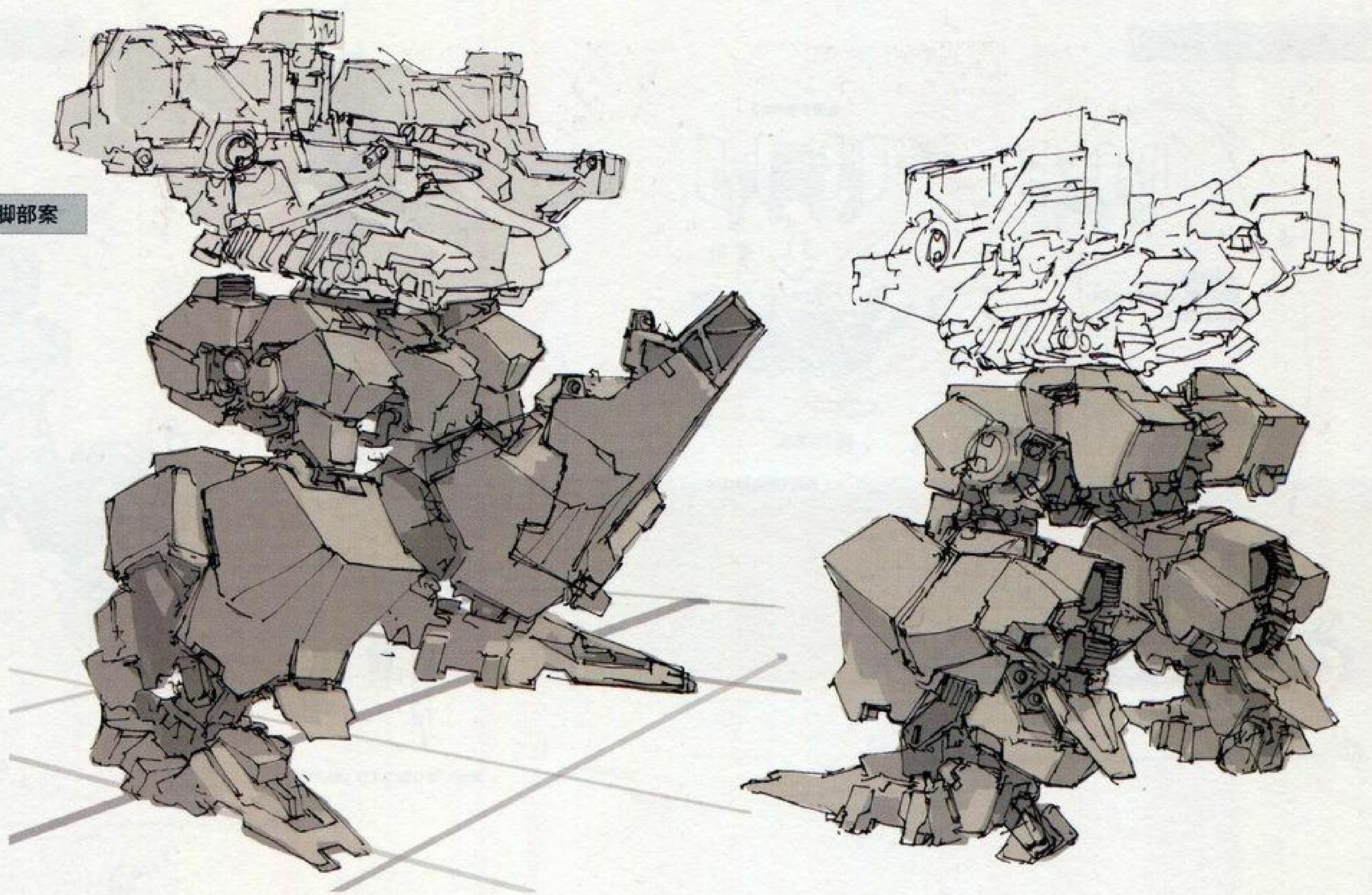
パッケージ頭部案



DESIGNER'S COMMENT

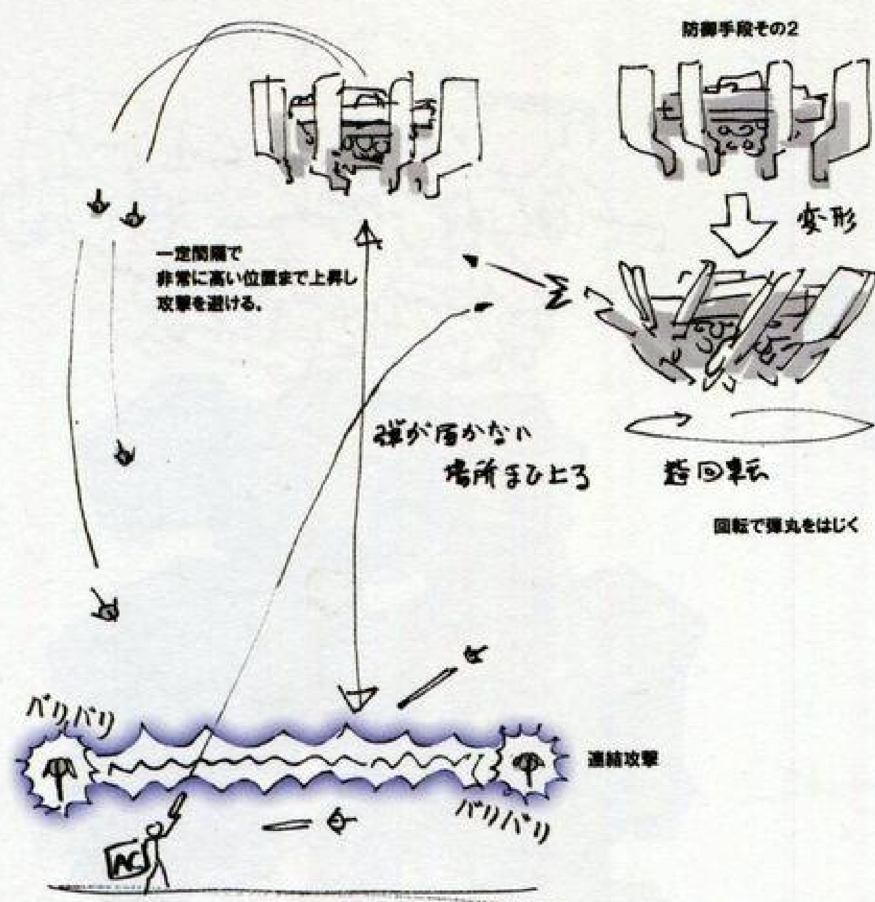
ラフデザインから始めてメカを形作る時は、以下のことを念頭に置いています。「実用性とは、明確な目的の為だけに存在する」「メカは、その世界のインフラに支えられて運用できることを忘れてはならない」「インフラは、それを支える人々がおり、その生活があることを忘れてはならない」と言う感じで、基本的にはバックボーンを重視しています。それがディテールに繋がるまでが長いとは思いますが……。また、ゲーム的な要素とどうしてもバッティングするなど、ものによっては適用しないことも多いです。

パッケージ脚部案



新武器種案

GLAY LOTUS 攻撃案



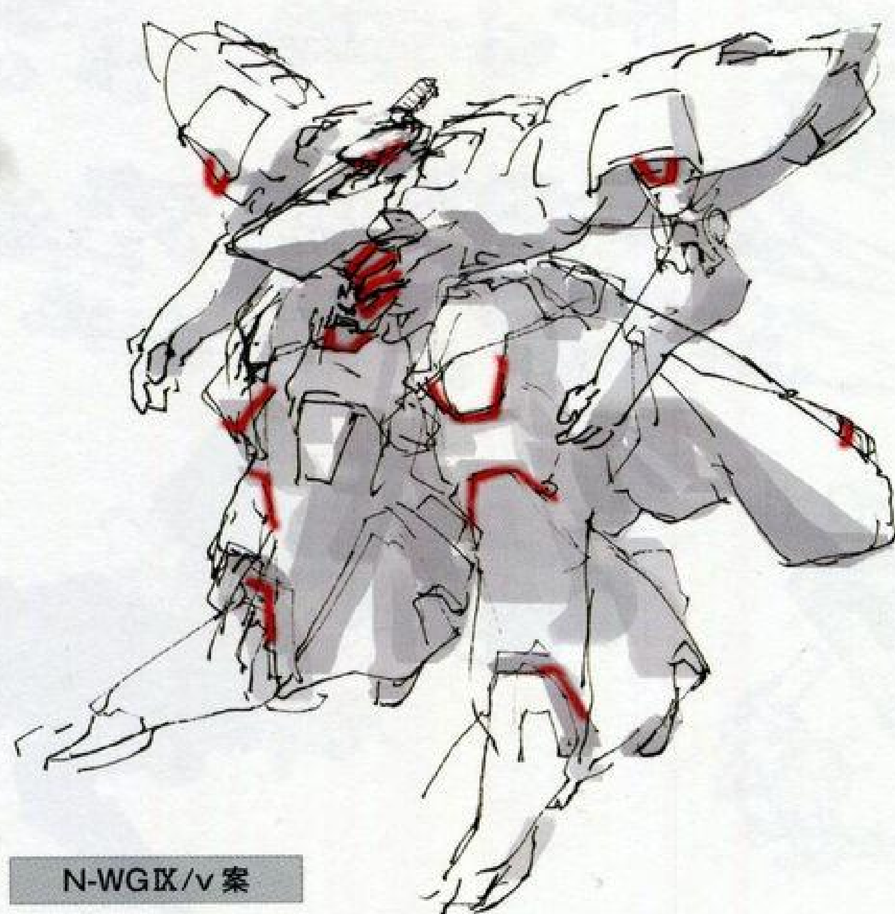
LiV 案





N-WGⅨ/v 航空機型案







N-WGⅨ/v 案

CONCEPT ART コンセプトアート

ゲーム中に登場しなかったマップやテクノロジーのコンセプトアート。その緻密かつ美麗な描き込みには、思わず息を呑んでしまう。

防護シート



装甲を耐熱・防弾シートへ交換することで
機体の軽量化を目指している。

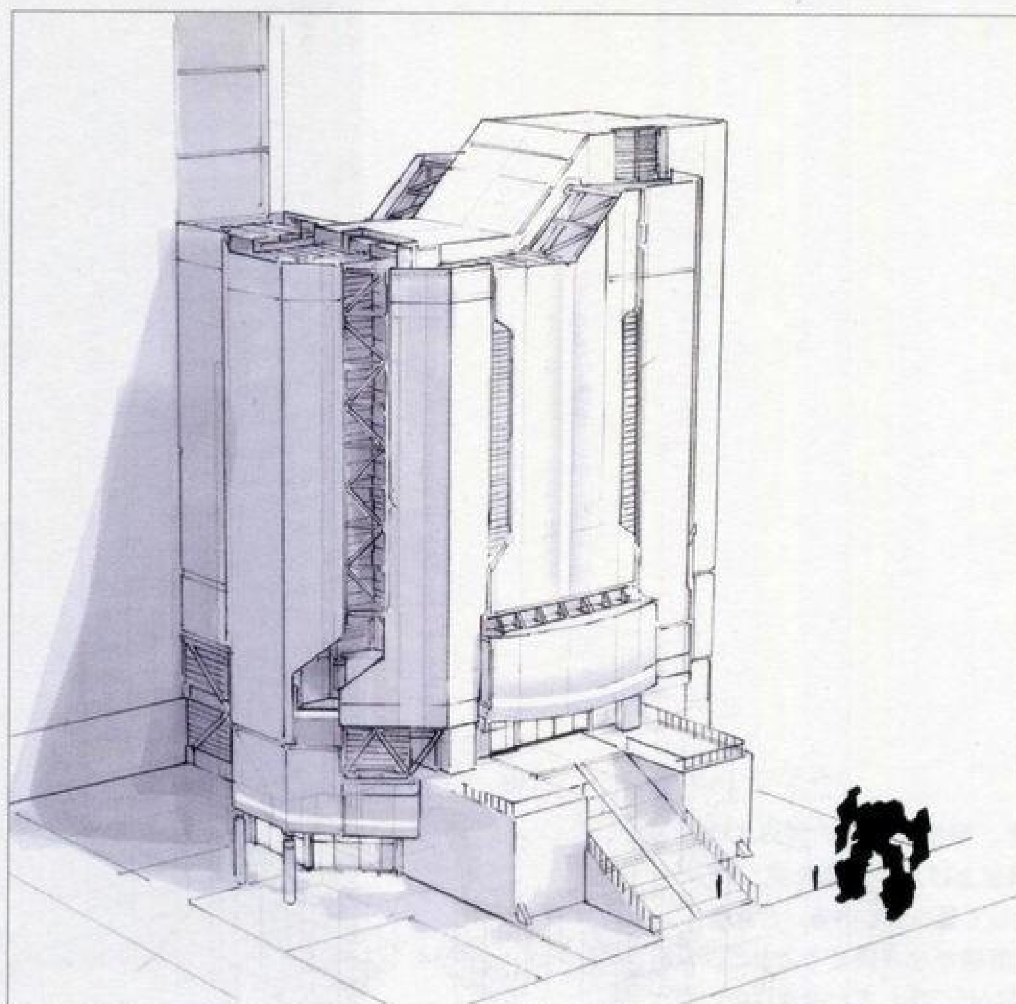
衝突による金属音や
ジェネレータ廃熱による機体表面温度を
隠したりして敵センサーから逃れる
防塵したり、軽量化だったり。
スナイパー向けの仕様

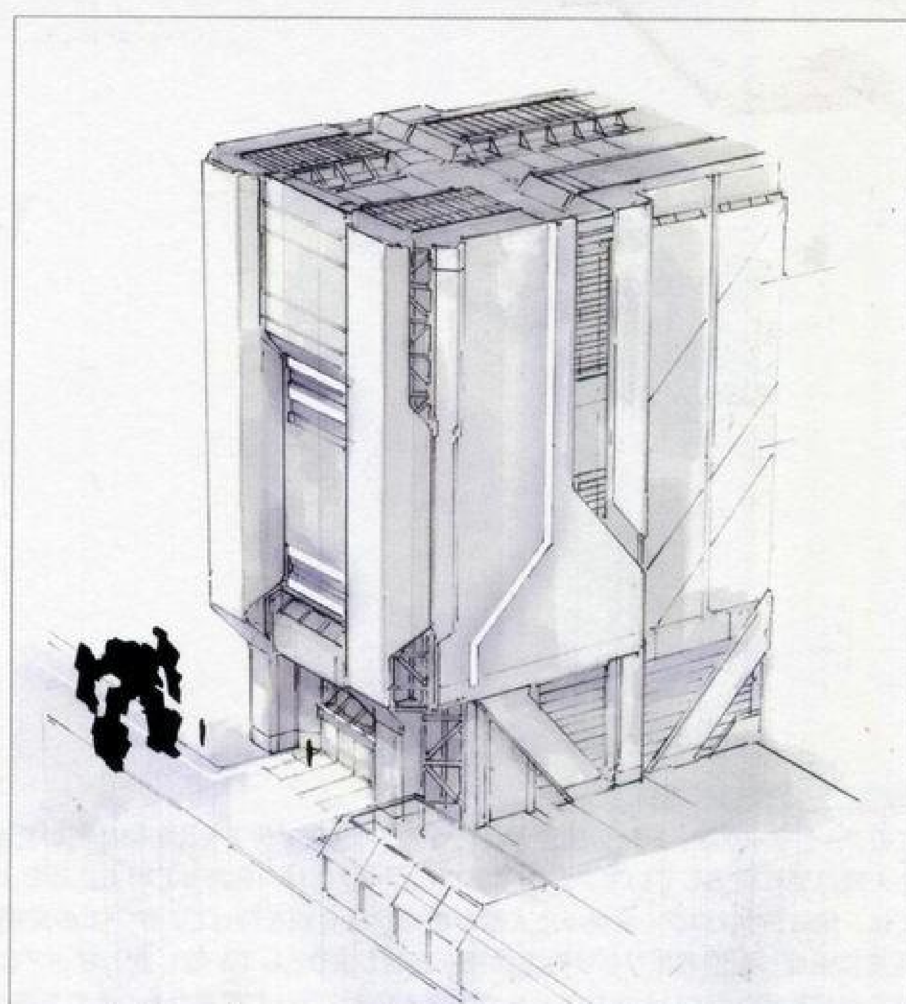






地下都市ビル





洋上スクラップ街

スクラップベルトと呼ばれる海域の浅瀬に位置を取る人工島

周辺の海域から海流に乗って、ありとあらゆる物が流れ着く場としても知られる。
住人は流れ着いた廃船を寄せ集め、その上に居住区を構えている。

世界崩壊前に使われていた油田プラントが残っており、
海上を行き来するミグラント達が集う為、
劣悪な環境の割には都市機能を維持している。



DESIGNER'S COMMENT

このアートワークは、『V』の開発が終わったころにアイデアを出し始めていたものです。単純に『V』の世界よりも人類は更に衰退していて、かつて高度なテクノロジーを持っていたころの人類が築き上げた建造物を見つけては、既にテクノロジーを失った人類が稚拙な社会観を持って、かつての文明に寄生して暮らしている、と言う極度に退廃した限界ギリギリの世界観を表現しようとしていました。マップとしては規模が小さ過ぎることと、汚染が緩和され、より大きなゲーム性の要となるタワーの登場から、その方向へ世界観がシフトしていきました。



洋上スクラップ街　全景

ブリッジ要塞　橋上都市



ブリッジ要塞　全景



水没都市　全景



水没都市　バラック


遠景には巨大なビルが見えます。
水位が上昇し、街全体が浸水しているマップ。タイの水害のような状態です。
人々は建物の屋上にバラックを建てて生活をしており、屋上やビルの周辺にはゴミが散乱し
スラム街のような様相になっている。
水深はＡＣが腰まで浸かる程度

死都採掘場

かつての人類の最盛期に建設された完全環境都市だった施設。

地球規模の環境変化によってその発電能力を失い、
破棄されてから百年余り放置されていたが、
後のミグラント達の再発見により、資材の採掘場として解体が始まる。
それと同時に、施設内部に数々の前時代の遺物が残っていることが判明。

一攫千金を狙う無法者や、シティを追われた難民達が集まり、
解体した資材の一部を利用して居住区を作り始める。

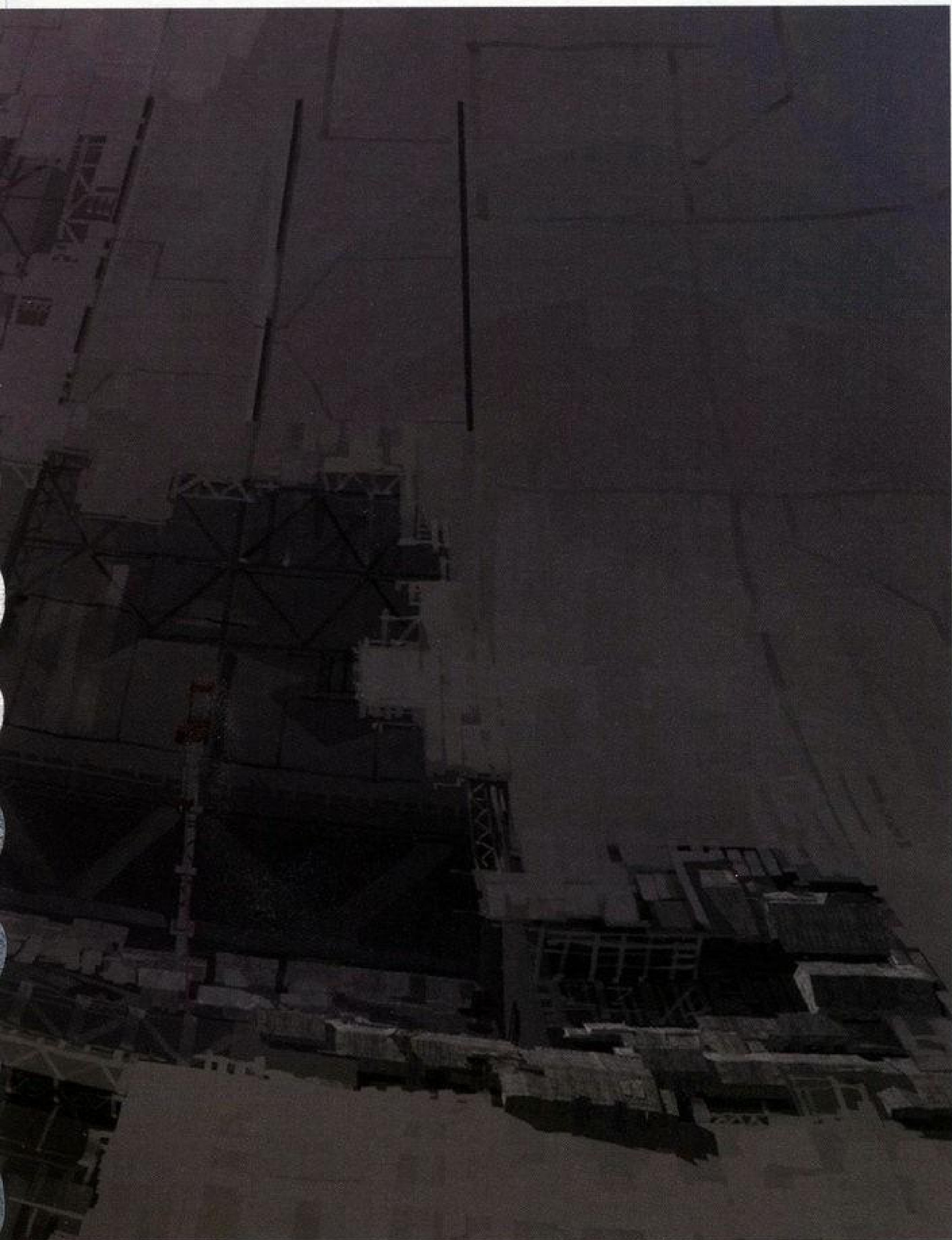
そうして小規模ではあるが街として機能している。
現在の総人口は凡そ５５００人。

内部生産機能は壊滅している上、元々劣悪環境下の建造物であり、
近辺で食料を自給する事が出来ないため、
採掘される過去の遺物と引き換えに
ミグラントの輸送物資に１００％依存している。

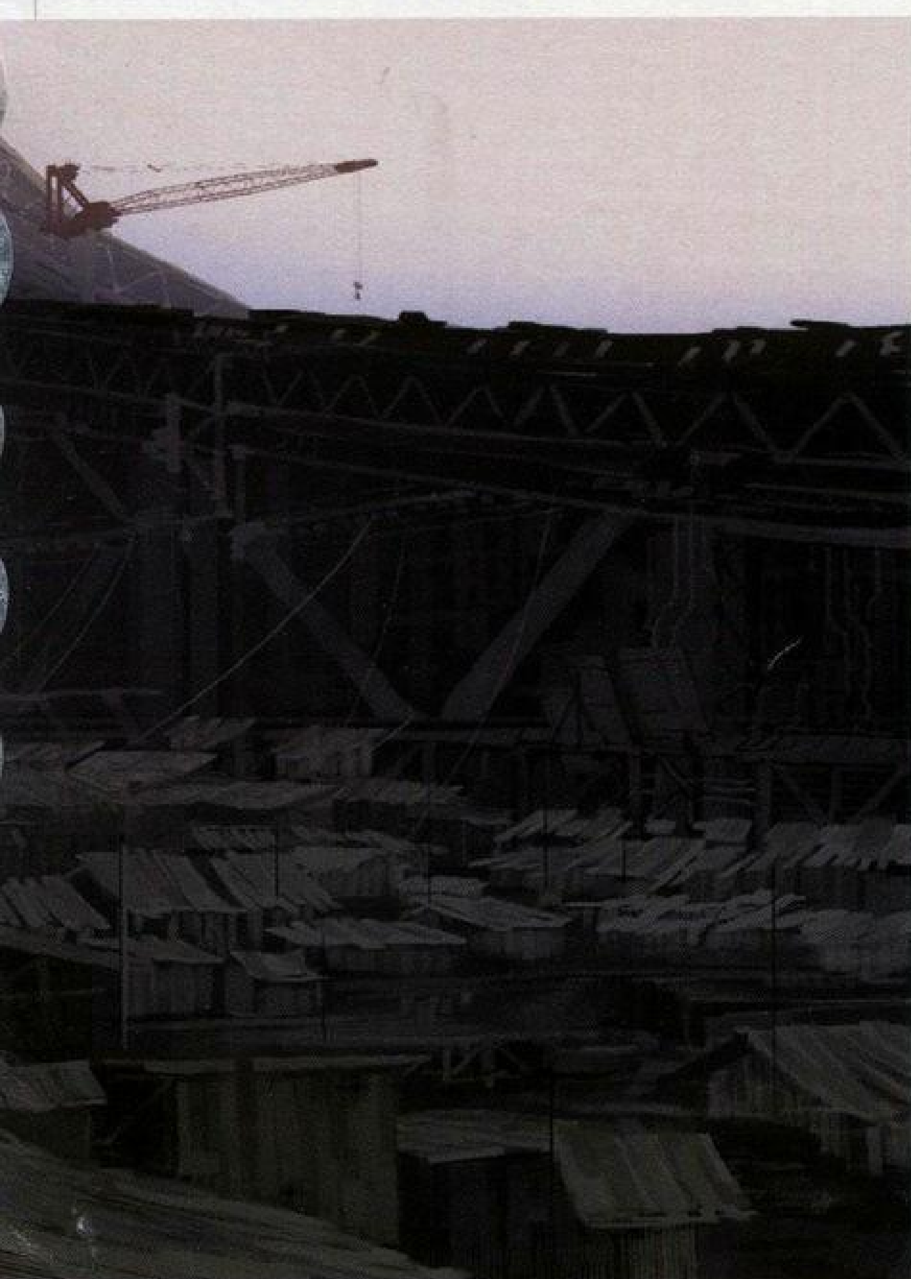


死都採掘所　居住区

死都採掘所　全景



死都採掘所　巨大クレーン





EMBLEM DESIGN

エンブレムデザイン

各勢力や組織、傭兵を象徴するエンブレム。ゲーム中やDLCで入手できる全てのものをここで紹介するので、そのモチーフを探ってみよう。また、デザインとして完成したものの、惜しくもゲーム中に採用されなかったエンブレムも併せて公開する。

勢力

001 シリウス・エグゼクティヴス



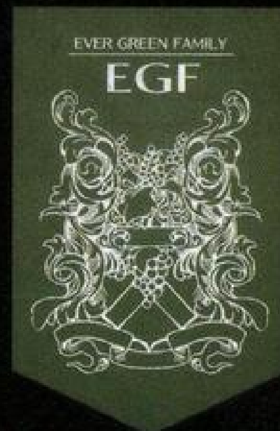
「冬の大三角形」で知られるシリウス（おおいぬ座α星）という名称と同じように、三角形と青白く輝く光がモチーフ。

002 ヴェニデ



太陽を力の象徴にしているというテーマで制作されたヴェニデのエンブレム。日の出をイメージしたものになっている。

003 EGF



EGFのエンブレムは、「自然の復興」を象徴するかのような葡萄が描かれた唐草模様風のデザイン。

004 財団

調整前





初期案の円と三角形が交わるモチーフから、連結しているほかの四角から脱している白い四角がひとつある、中立という立場がわかりやすいデザインに変わった。

005 サインズ



MoHのエンブレムに準拠したデザイン。英文は「Your private neighborhoods（あなたの親しい隣人）」と書かれている。

006 VoW



文字の色は三大勢力をイメージする緑、青、赤で、「o」の文字はカメラのシャッターがモチーフで報道機関を表している。

死神部隊

007 1番機（K）



008 2番機（D）



009 3番機（N）



010 4番機（J）



011 3番機（マグノリア）



012 部隊員



013 上級部隊員



死神部隊1～4番機は共通項目として、枠の中にそれぞれ異なる武器（マグノリアのみ木蓮）を持った獅子が描かれている。1～3番機は尻尾の数と数字が対応しているという違いもある。また、リーダーのエンブレムは獅子ではなく、鷲の頭とライオンの体を持つグリフォンの姿がデザインされた。なお、012 013のエンブレムは、プレイヤーが死神部隊として出撃した際に表示されるものだ。

個人

014 ファットマン



王冠とバレットベルトを付けたコウノトリ。ファットマン（太った男）という名前と同じく、コウノトリはかなり太っている。

015 マグノリア・カーチス



マグノリアが傭兵時代に付けていた、青い蓮のエンブレム。ハート型にも見えるその形状は、ロザリィのエンブレムを彷彿とさせる。

016 セサル・ヴェニデ



「ACVD-LINK」のアーカイブ用に制作されたセサルのエンブレム。黒い鳥と対になるよう、赤い鳥が描かれた。

017 主任



DLCの「ACV主任破壊型UNAC」に付けられたもの。『ACV』の主任のエンブレムと形状は一緒だが、より傷んでいる。

傭兵（単独）

018 ブーバ



缶詰に入った虫の幼虫がモチーフ。ブーバとは、虫のさなぎを意味する英語だ。食料なのかもしれない。

019 ダウンギャンブル



アメリカンフットボールのヘルメット。ダウンギャンブルという名も、アメリカンフットボールの用語からとられている。

020 ゲッコー



黄色と黒の縞模様に擬態したゲッコー（ヤモリの英名）。黄色と黒の組み合わせは、警戒色を表わしている。

021 キャスパリーグ



もとは「ブレーメンの音楽隊」をモチーフに4体セットでデザインされたもの。猫以外のモチーフはP206を参照。

022 ミラクル・ビティス



ビティスとはモチーフにもなっているブドウの学名のこと。ミラクルとあることから、奇跡の果実という意味だろうか。

023 ヘリオス・ヒート



童話「北風と太陽」の太陽がモチーフ。そのため、元は北風も合わせてデザインされていた（P204参照）。

024 トロンプイユ



錯覚を起こすように並べられたキューブは、画家マウリッツ・エッシャーのだまし絵（トロンプ・ルイユ）のようだ。

025 ブーボー



ブーボーとはワシミミズクの学名から。遠目が効くという生態から、顔と双眼鏡を組み合わせたデザインに。

026 ペリフェレイア



円周率を表わす「π」。赤と青の組み合わせが、「磁石に間違われやすい」という設定も考えられていたようだ。

027 ビッグリップ



神門前に置かれる狛犬がモチーフ。こちらは口を閉じた「吽形」。名前の由来は大きな口からと思われる。

028 サイファー



バーコードの下に書かれている「デッドコード」とは、プログラムの用語のひとつ。EMGは「エマージェンシー」だ。

029 プレックス



モチーフは哺乳類などに寄生するヒトノミ。パイロット名のヴラドIIIがドラキュラ公からきているので、吸血繋がりか。

030 カリス



刀剣（エスパーダ）の傷は、折れて使いものにならないという意味。剣が1～3本のものもデザインされている。

031 ビッグバン



ビッグリップのパイロットとは姉弟関係であるため、同じく狛犬がモチーフ。こちらは口を開けた「阿形」だ。

032 アーマーン



金と命は等価というテーマで制デザインされたもので、金塊とハートを下げる天秤が吊り合った状態になっている。

033 トールハンマー



モチーフとなっているのは、角が特徴的なバイキングヘルム。「雷神トール」のイメージも連想させる。

034 オクルス



異次元の窓という設定で描かれたエンブレム。オクルスとは、ドーム状の建物の頂上部にある円形の穴のこと。

035 ヘッドショット



ヘッドショットという名前の通り、マンターゲットの頭に弾痕が集中。腕利きの殺し屋であることを表現している。

036 ベニーブラック



戦場に兵器を運ぶための切手というデザイン設定で、鳥がミサイルを運んでいる姿が描かれている。

037 ミラージオ



少し愛嬌のある亡霊の姿。上部に書かれているのは「転がる石には苔が生えぬ」という英語のことわざだ。

038 ビター・アニス



スターアニス（トウシキミ）の近縁種である、シキミがモチーフ。シキミは有毒なため、危険なACを予感させる。

039 ロッテンフライ



ACVで人気を誇ったフレイムフライの荒れ果てたエンブレム。ロッテンとは「腐敗した」という意味を持つ。

040 放逸



一見模様のように見えるが、白文字で「出力不足」、赤文字で「重量過多」と漢字で書かれているのだ。

傭兵（ペア）

041 クラーケン　042 タンガロア



ダイオウイカと、その対であるタコ。クラーケンはダイオウイカがモデルとされる北欧伝承の怪物、タンガロアとは、ハワイに伝わる海神カナロアの別名。

043 ビーハイヴ タイプA12　044 ビーハイヴ タイプS18



『ACV』に登場し、「世に平穏にあらんことを」で一大ブームを築いたビーハイヴのエンブレムの残骸。蜂の巣がモチーフで、ワーカーとソルジャーで六角形の数が異なる。

045 クラップス　046 ファンタン



クラップスはサイコロ、ファンタンはボタンなどを使ったカジノゲームの名前だ。なお、被弾が多いためか、ファンタンのエンブレムは剥げが目立っている。

047 アモン・スパイラル　048 マーチ・ラビット



羊の角にも見えるアンモナイトの化石と、狙撃銃を持っている耳が縛られたウサギ。マート・ラビットは「不思議の国のアリス」つながりか、ハートの中に「Q」の文字も書かれている。

049 ワータイガー　050 BPM70



「KINETIC FANG（躍動する牙）」と書かれたワータイガーと、心臓と心電図がモチーフのBPM70。BPM70とは平常時の心拍数を表わしているため、「冷静」という意味があるのかもしれない。

051 ディープワン　052 バースト



チョウチンアンコウの骨が描かれたディープワン。その名前はクトゥルフ神話に登場する生物である。ピエロの顔がモチーフのバーストは、本作のなかでも屈指の不気味さを醸し出している。

053 アイギス　054 アイアンローズ



アイギスとは、ギリシャ神話で女神アテナが持つ盾を意味する。アイアンローズに描かれている、ブラックダイヤモンドとも呼ばれるカーボナードは、非常に頑丈だという特徴を持つ。

055 リーパーバード　056 H-ボム



リーパー（刈り取る者）には「死神」という意味もあるが、死神部隊とは恐らく無関係である。H-ボムはエンブレムの中央にも描かれている「HYDRO METAL BOMB（金属水素爆弾）」の略称。

057 シャムロック+2　058 モンローE



五つ葉のクローバーであるシャムロック+2。シャムロックは「三つ葉」という意味なので、+2で5つ葉という意味だろう。モンローとは成形炸薬効果の名称でもあるが、エンブレムはAPFSDS弾だ。

059 アイアンX　060 フレンチ75



アイアンXはポールダンスを踊る女性のシルエット。フレンチ75とはカクテルのレシピ名であり、エンブレムもそれがモチーフだ。ちなみに、フレンチ75という名前はフランス軍の75mm野砲が由来。

061 ドラグーン　062 メビウス



ドラグーンは2013年2月に行われた、ACV第二回エンブレムコンテストの最優秀賞作品を採用したもの。ふたつの反転したRを融合したメビウスは、リバースという意味も込められている。

傭兵（ゲーム未使用）

063 白帝Ⅱ



064 白帝Ⅰ



065 蒼帝Ⅱ



066 蒼帝Ⅰ



067 炎帝



中国の四獣のうち、白虎、青龍、朱雀をモチーフにした機甲道のエンブレム。白帝Ⅰと白帝Ⅱ、蒼帝Ⅰと蒼帝Ⅱはそれぞれ同様のデザインだが、戦闘技術の低いⅡのエンブレムがⅠよりも傷ついているようにデザインされている。

傭兵（ゲーム未使用）

068 鎧



069 ブルドッグ



070 シマウマ



071 ライオン



072 肖像画



073 NO THANK YOU



074 FAT BOY



075 メデューサ



076 フットボール爆弾



077 地ならし



078 ナイチンゲール



079 バッティング



080 信号機



068～080までは、『V』の頃に制作されたゲーム中未使用のデザイン。実際に使用されたエンブレムと比べ、ユニークなイメージでまとめられている。なお、078ナイチンゲールは、当初ジャック・バッティ用としてデザインされたもの。ナイチンゲールのことを、人の死を告げる「墓場鳥」と呼んでいる伝承もあり、それがデザインのモチーフとなっている。

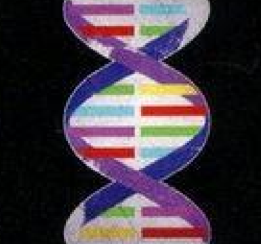
081 電球



082 パルメット



083 DNA



084 蹄鉄



085 レトロカメラ



086 キスマーク



087 サングラス



088 リサイクル



089 テンキー



090 ブーツ



091 ペガサス



092 モアイ



093 オフィウクス



081以降は『ACVD』開発時に制作されたもの。082のパルメットとは、植物系の文様のことで、古代エジプトのロータス（蓮）などをモチーフにしたものが起源という説がある。蓮ということで、ブルー・マグノリアも連想するデザインだ。093のオフィウクス（へびつかい座）はゾディアックと共通のデザインとなっている。13番目の刺客として登場する予定があったのかもしれない。

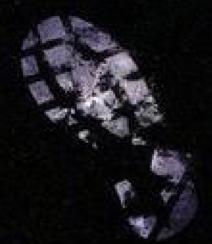
094 二枚貝



095 可燃性液体



096 足跡



097 喉頭隆起



098 指輪



099 畳返し



100 戦車の車輪



101 早送り



102 足枷



097の喉頭隆起とは、喉仏のことを示す。エンブレムは「座禅を組んでいる仏」に見えるとされる喉仏の骨がモチーフだ。098の指輪は骸骨、100の車輪は顔にも見えるデザインになっている。101のデザインは「自分の人生はいつも早送りだ」と嘆いている傭兵が持つエンブレムとして設定されていた。

103 北風



104 無限



105 三葉虫



106 騎馬兵



107 南京錠



108 鍵



103～108までは、ペア用として作られたエンブレム。103は023ヘリオス・ヒート、104は026ペリフェレイア、105は047アモン・スパイラルのペア用としてデザインされたものだが、一方のみがゲーム中に使用された。106はもともと061ドラグーン用のエンブレムとして作れたものだが、その後、エンブレムコンテストの最優勝作品に差し換えられた。107 108は錠と鍵のペアになっている。

109 ブレーメンズ



キャスパリーグとセットでデザインされたエンブレム。モチーフは「ブレーメンの音楽隊」で、左から犬、ロバ、鶏である。「貧困層の4人が一攫千金を夢見て結託した」という設定のためか、首輪や有刺鉄線から脱しようとするデザインになっている。

110 エスパーダ



カリスのパイロットが所属している、反ヴェニデ抵抗組織「エスパーダ」の部隊員を想定したエンブレム。剣の数によって階級や実力が異なるのかもしれない。

111 ZEBRA



傭兵コンビのジャックポッドとビンゴがかつて所属してた犯罪組織「ZEBRA」の構成員用エンブレム。外枠の形とゼブラ柄の模様がローマ数字の番号によって異なっている。

112 特別出撃兵器



特別出撃に登場する兵器がモチーフのエンブレム。左から順にSCAVENGER、To-605D、LiV、N-WGⅨ/v、SPIRIT CLASS MOVING FORTRESSとなっている。

ダウンロードコンテンツ

113 シリウス第101部隊



114 シリウス第513F部隊



115 シリウス部隊



116 シリウス迎撃部隊



117 シリウス第207部隊



113や115のエンブレムは、☆の色や位置で部隊番号が決められている。114はエンブレム上に部隊内でのポジションが記載されており、ASSAULT(突撃兵)、HEAVY GUNNER(重砲手)、OPERATOR(オペレータ)、SCOUT(偵察兵)、SNIPER(狙撃兵)の5種類がある。117は問題行動を度々起こし、上層部に壊滅させられたという設定の第207部隊だ。

118 親衛隊エル・ヴェニデ



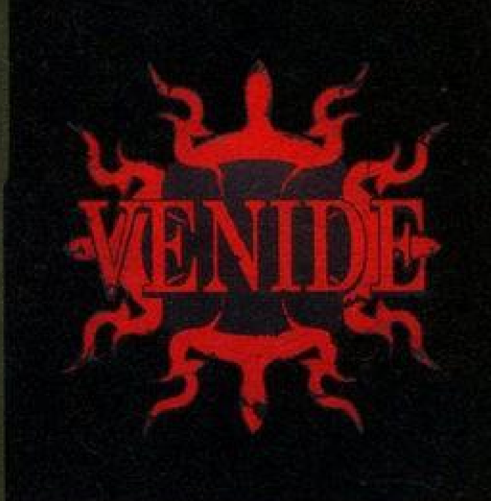
119 第30支部特務隊



120 第13支部境界警備部隊



121 ヴェニデ部隊



太陽をモチーフとしながらも、赤と黒で禍々しい印象を受けるヴェニデ部隊のエンブレム。118と119には、「Qui parcit malis,nocet bonis.（クィー・パルキト・マリース・ノケト・ボニース）」というラテン語の格言が書かれている。これは「悪人を許す者は、善人に害を与える」という意味。「慈悲は不要」ともとれる言葉だ。119の「EXERCITUS（エクセルキトゥス）」も同様にラテン語で、軍隊を意味している。また、118と119はローマ数字で支部番号が記載されている。ちなみに、エル・ヴェニデの「エル」はスペイン語で「THE」という意味だ。

122 EGF特殊部隊リーヴス



123 EGF治安部隊



124 EGFエリア064掃討部隊



125 EGF部隊



EGFは勢力のエンブレムと同じく、部隊にも細かい文様が描かれている。122は中心部に隊員番号が書かれており、123は上部に隊員番号がある。また、骸骨の右半分に数字と同じ数の横線が引かれている。124は左側に拠点番号が入り、書かれている役割によって外枠も変わるというほかの部隊にはないタイプのものだ。125は現実世界の紙幣のように偉人が描かれたデザインである。なお、122の「SPECIAL OPERATIONS FORCE」、124の「KILLER FORCE」はそれぞれ、特殊部隊と殲滅部隊を意味している。

EXTRA #2

She was another who had potential.
The power to destroy the current order.
She was defeated, and yet she survived.
One destined to burn all to ash.
The other with an enduring will to fight.

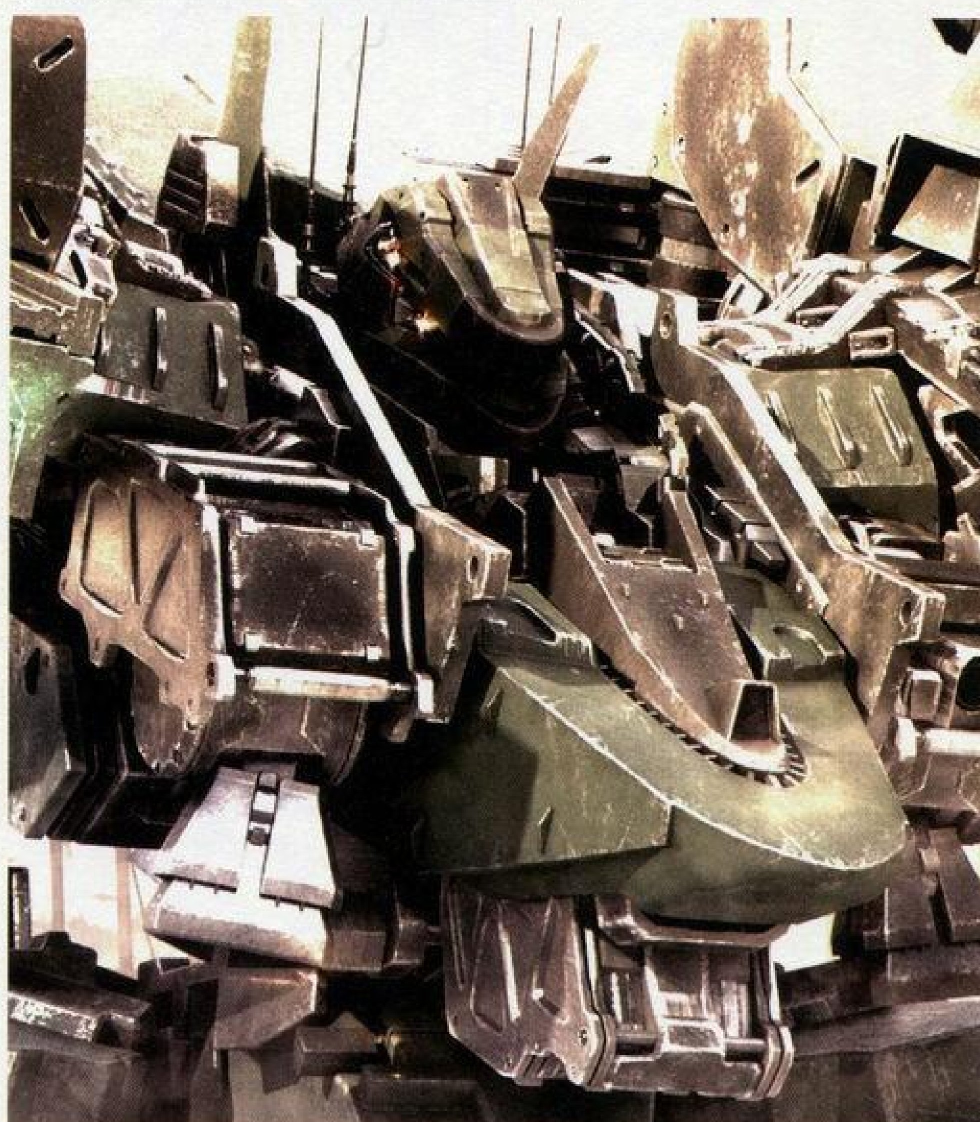
PACKAGE VISUAL パッケージビジュアルアート

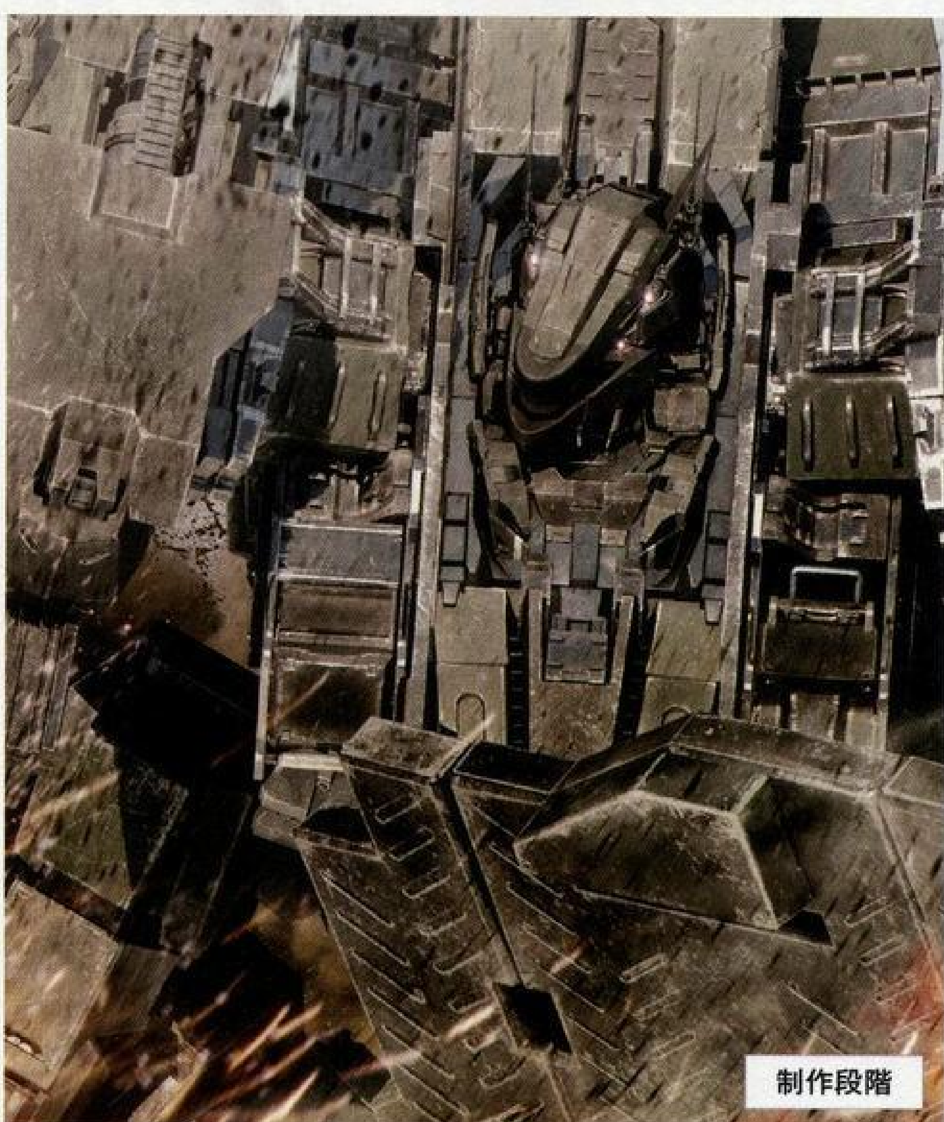
『ACVD』のパッケージビジュアルとして制作されたが未採用となったCGイラストを、制作段階のものを含めて紹介する。

未採用パッケージビジュアル1



未採用パッケージビジュアル2





制作段階



制作段階

未採用パッケージビジュアル3



DESIGNER'S COMMENT

パッケージビジュアルは基本的にいくつか制作して、プレゼンによって選ばれたものが実際のパッケージに使用されます。今回のイメージは、ACを真正面からとらえたストレートに表現するパッケージをしばらくやれていなかったので、それをやってみたいというところからはじまりました。それで可能なら表面側だけではなく、中身がしっかり詰まった戦闘兵器というのが見てとれる絵にしたかったんです。こういった本物感みたいなものが欲しいというのは『ACV』の初期のころからありました。社長からも「普通のポリゴンで作った武器じゃなくて、全部中身からデザインした武器にしたい」といった話をされたこともあります。それで、今までになかった「機体が破損して中身がむき出しになっている」部分を表現したデザインが選ばれることになりました。

MEDAL DESIGN 勲章デザイン

特定の条件を満たすことで入手できる勲章は、条件にちなんだデザインになっている。入手しにくいものもあるので、この機会にチェックしよう。

プレイヤー勲章

シューター

特別出撃で防衛側のACを撃破した数の累計によって獲得できる勲章。


シングル


ダブル


トリプル


スペシャル

アタッカー

特別出撃の侵攻側で勝利した回数によって獲得できる勲章。


シングル


ダブル

ディフェンダー

特別出撃の防衛側で勝利した回数によって獲得できる勲章。


シングル


ダブル

コンカー

重点攻撃目標の侵攻側で勝利した回数によって獲得できる称号。


シングル


ダブル

ガーディアン

重点攻撃目標の防衛側で勝利した回数によって獲得できる称号。


シングル


ダブル

エース

各脚部を使用したアセンブル、およびオペレータで戦闘に勝利した回数によって獲得できる勲章。

2LEGS-L


シングル


ダブル


スペシャル

2LEGS-M


シングル


ダブル


スペシャル

2LEGS-H


シングル


ダブル


スペシャル

REVERSE JOINT-L


シングル


ダブル


スペシャル

REVERSE JOINT-H


シングル


ダブル


スペシャル

4LEGS


シングル


ダブル


スペシャル

TANK


シングル


ダブル


スペシャル

オペレータ

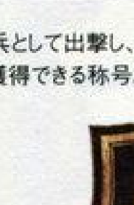

シングル


ダブル


スペシャル

サポーター

傭兵として出撃し、勝利した回数によって獲得できる称号。

シングル


ダブル

レアハンター

特別出撃で未確認兵器を破壊した回数によって獲得できる称号。


シングル


ダブル

もたらす者

精鋭部隊や死神部隊として出撃し、勝利した回数によって獲得できる称号。


エリートソルジャー


ハイエリートソルジャー


デスブリンガー


カオスブリンガー

破壊者

精鋭部隊、および死神部隊に勝利した回数によって獲得できる称号。


エリートキラー


ハイエリートキラー


サバイバー


イレギュラー

チーム勲章

ランク ソルジャーズ

チームランキングポイントによって獲得できる勲章。



Fランク ソルジャーズ
「知られざる名」



Eランク ソルジャーズ
「愚かな命知らず」



Dランク ソルジャーズ
「生きる資格を得た者」



Cランク ソルジャーズ
「その力、侮りがたし」



Bランク ソルジャーズ
「生は銃声と共に」



Aランク ソルジャーズ
「戦いこそが、我が生涯」



Sランク ソルジャーズ
「尽きることなき力」



SSランク ソルジャーズ
「死を知らぬ者」



SSSランク ソルジャーズ
「終わりなき伝説」

シューターズ

特別出撃で防衛側のACを撃破した数の累計によって獲得できる勲章。


5シューターズ
「ACハンター」


10シューターズ
「リアルACハンター」


50シューターズ
「ACクラッシャー」


100シューターズ
「リアルACクラッシャー」


300シューターズ
「ACデストロイヤー」


500シューターズ
「デヴァステイター」

ゲッターズ

チームランキングポイントの累計によって獲得できる勲章。


25,000
ポイントゲッターズ
「誉れの素養」


50,000
ポイントゲッターズ
「誉れある戦士」


250,000
ポイントゲッターズ
「栄光ある戦士」


500,000
ポイントゲッターズ
「大いなる栄光」


2,500,000
ポイントゲッターズ
「称えられる名誉」


5,000,000
ポイントゲッターズ
「その名こそ殿堂」

コレクターズ

プレイヤーが勲章を獲得した回数によって獲得できる勲章。


100コレクターズ
「メダリスト」


200コレクターズ
「スーパーメダリスト」


1000コレクターズ
「メダルマニア」


2000コレクターズ
「コンプリートメダリスト」

ワールドモード

ファイターズはワールドモードの出撃回数、ウィナーズはプレイヤー戦の勝利回数によって獲得できる勲章。


50ファイターズ
「戦場の鉄人」


100ファイターズ
「戦場の超人」


30ウィナーズ
「歴戦の戦士」


50ウィナーズ
「歴戦の勇者」

ランカーズ

シーズン終了時のチームランキングによって獲得できる勲章。


ブロンズランカーズ
「選ばれし者」


シルバーランカーズ
「英雄と呼ばれる者」


ゴールドランカーズ
「不滅の英雄」

DLC GARAGE & DLC SOLDIER DLCガレージ&DLC兵士モデル

「お遊び要素」がコンセプトながら、こだわり抜いて作られたガレージと兵士モデル。そのクオリティをぜひ実際のゲームで確認してほしい。

DLCガレージ





シリウスガレージ

RAZIANIA BASEの外壁が左右に並ぶシリウスのガレージ。鉄骨で組み上げられた高所に位置している。武器内蔵型腕部のスナイパーキャノンが格納されたコンテナのほか、奥側には青いUNACが2機見られる。





ヴェニデガレージ

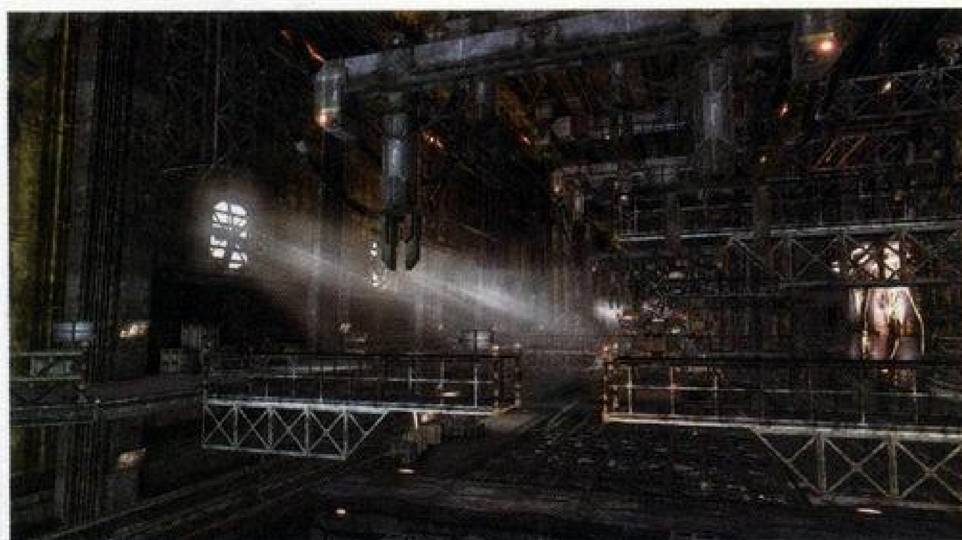
MASSIF DOLANGOに築かれたヴェニデのガレージは、野戦基地を思わせる。戦車や大量のガレージが、全体的に物々しい雰囲気を漂わせており、空には大型ヘリが飛び交う姿も見られる。





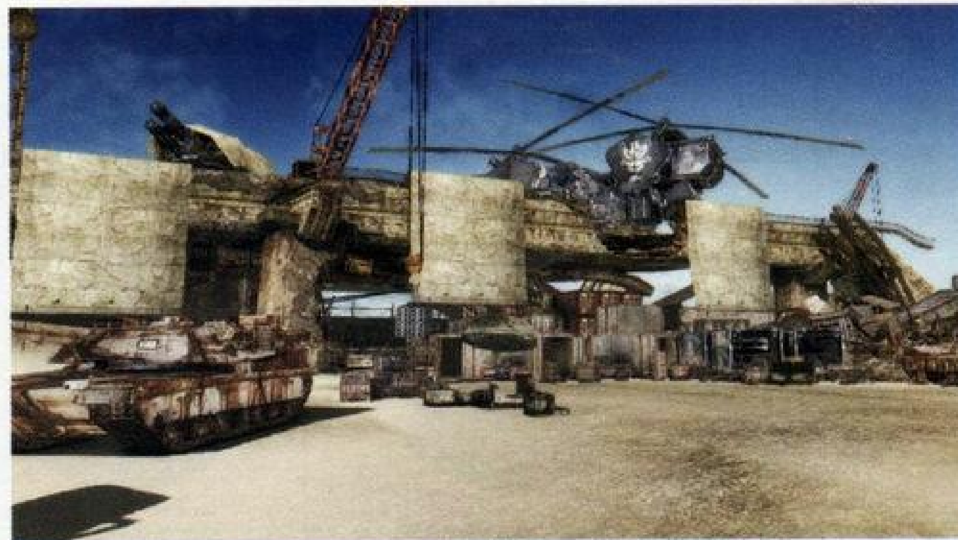
EGFガレージ

KENSKY BASEに設置されたガレージ。ほかの勢力に比べて整然としており、空中に浮かぶモニターなどが技術力の高さを物語っている。航空基地らしく、ACが置かれるガレージの手前ではヘリが慌ただしく動いている。




死神部隊ガレージ

死神部隊のガレージは格納列車という設定。そのため、ガレージのなかでは唯一の移動式となっている。隊員のACが並ぶガレージの奥にはTo-605Aの姿も見られ、世界地図が表示されたモニターども確認できる。死神部隊は恐らくこのモニターで戦争の状況等を探っていたのだろう。




ファットマンガレージ

ROUTE N64を思わせる場所にあるファットマンのガレージは、広がる青空が特徴的。中央にはパラソルやラジカセが置いてあり、汚れたシーツも干されているなど生活感が漂っている。なお、VoWの無人撮影機が画面を行き交うという演出も用意されている。

DLCガレージ（テストモデル）







ヴェニデのガレージ案。完成版にある戦車などは見られないが、大量に置かれたコンテナはこの段階から決まっていたようだ。なお、コンテナの上に置かれたジュースなど、かなり細かいところまで作り込まれていた模様。





開発段階のEGFのガレージ。KENSKY BASEをベースに枠組みを築き上げている。初期段階のものなので、あまりガレージ用のモデリングが制作されていない。なお、完成版は夜景になっていることもあり、大きくイメージが違う。

DLC兵士モデル

VoW無人撮影機



N-WGⅨ/v



マグノリアAC



偽装兵士







ユニークなものがそろった兵士モデル。VoWはこの無人撮影機で世界中の戦況を記録しているのだろう。Jとマグノリアの機体はかわいらしくSDになっており、偽装兵士は戦場カメラマンのフレッド・ナカノの撮影風景を再現している。パワードスーツを着た人物のデザインもオリジナルだ。

STAFF INTERVIEW

『V』からあらゆる方面で進化を遂げた『VD』。開発経緯、ゲームシステム、世界観、設定、デザイン、モデリングにまつわる制作の舞台裏エピソードから噂の真相まで、『VD』を取り巻くあらゆる話を開発チームを代表する6名に語ってもらった。



鍋島俊文 TOSHIFUMI NABESHIMA
プロデューサー
これまでの歴代アーマード・コアシリーズを手掛ける開発プロデューサー。



高橋直之 NAOYUKI TAKAHASHI
ディレクター
ゲームシステムに関する仕様の設計、ゲームバランスの調整を統括。



佐竹大輔 DAISUKE SATAKE
アートデザイナー
AC、ロゴ、エンブレムなど、『VD』に関する各種デザインを担当。



三木真宏 MASAHIRO MIKI
アートデザイナー
佐竹氏同様デザインを担当。パーツや兵器などの設定画を手がけた。



前田耕蔵 KOZO MAEDA
CGデザイナー
ACや兵器のCGモデリングとアクション、イベントシーンの制作を担当。



小倉康敬 YASUNORI OGURA
マーケティング
マーケティングを担当。生放送番組の企画やPV の制作も行った。

「もう一度チャンスを」から始まった『VD』

――今作『ARMORED CORE VERDICT DAY』(以下、『VD』と表記)の制作にいたった経緯を教えていただけますでしょうか?

鍋島　前作『ARMORED CORE V』(以下、『V』と表記)では、色々と我々のいたらなかったところがあります。特にネットワーク周りに関してはご迷惑をおかけしてしまいました。我々としても、こういう結果になるはずではなかったという気持ちがありましたし、それよりも買っていただいた人に面白いと思ってもらえるものをもう1回やりたいし、やらなくてはいけないという気持ちがありました。そこで、オンラインをテーマにより高いレベルのものにもう1度挑戦したいという構想から始まったのが『VD』です。本格的に動き始めたのは『V』の対応がある程度落ち着いたころからですね。なので、当初から『VD』の制作を考えていたわけではありません。今作に限ったことではありませんが、基本的に次回作を作るという話があらかじめ決まっていることはないですね。

――『V』では多くのユーザーの方が対戦を求めていましたが、こちらは予想外という部分もあったのでしょうか?

鍋島　プレイヤーが求めるものと我々が想定していた遊び方がうまく合致していなかったという思いはありました。『V』の発売時にはゲーム自体がすごく盛り上がってくれて、ずっと『アーマード・コア4』で遊んでいた人だけでなく、シリーズからしばらく離れていた人も購入してくださいました。そこには当然プレイヤースキルの差がありますし、色々な遊び方があると思っていたんです。とはいえ、最終的には我々の見込みが甘かったということになります。

――『VD』では発売直後の出だしは好調でしたね。

鍋島　相当ドキドキしていました。当たり前の話ですが、今度こそ絶対に失敗はできないという状況だったので、万一トラブルが起きた際の対応なども、前回以上に密に行っていたつもりです。そういった意味で、『V』を作った経験は財産になりました。『V』と『VD』ではほぼスタッフが一緒だったので、前回の反省点や問題点がスムーズに共有できたんです。本来、新しいタイトルを作るときは、「何が面白いか」みたいなところが浸透するのにすごく時間がかかります。『VD』ではそこに時間がかからなかったので、そういった部分では制作しやすかったですね。

――『VERDICT DAY』というタイトルに決まった理由は何だったのでしょうか?

鍋島　最初は仮で『V2』と呼んでいましたが、さすがにそれはないだろうと。

高橋　『V』と世界観もシステムも引き継いでいるので、『V○○』みたいにしようとは考えていました。そこで「V」から始まる単語を選んでいくことになったんです。

鍋島　そこまではスムーズに決まったのですが、そこからが大変で……。なんせ辞書を見ても「V」から始まる単語が少ない(笑)。

高橋　基本的には鍋島がタイトルを考えていて、ときおりメールで"こんなのどう?"っていうのが来ましたね。

鍋島　だってみんな考えてくれないし(笑)。

三木　デザイナー側では、「VERMILION」というタイトルを推していました。

鍋島　「VERMILION」と「VENDETTA」が候補にあがり、最終的に「VENDETTA」でいこうとなったんです。

小倉　でも、「VENDETTA」は海外ですでに商標登録されていて、もう一度考え直すことになりました。ひとつの単語だと商標がとれない可能性があるので、ふたつの単語を組み合わせる形になったんです。

鍋島　そのころには三つ巴で戦うという大筋は決まっていたので、それが決着する日が「VERDICT DAY」というのはどうかなと思いまして、結局それに決まりましたね。

佐竹　それで、ちょっとロゴも作ってみようとなったんです。そのロゴをどうしようかという打ち合わせのときに、世界観をうかがわせる単語が集まってきて、ひとつのロゴを形成するような演出の案が出ました。そのイメージを膨らませて完成したのが、今作のロゴです。

鍋島　そのときはまだ世界観が明確に固まっていなかったので、物語の序章みたいな文章を用意しました。

佐竹　デザイナーの側としては、前作の世界観よりも一段激しい世界の雰囲気を出したいという意見を

> 「前作を買っていただいた人に、面白いと思ってもらえるものを作らなければいけなかったんです」



鍋島俊文

持っていたので、先ほど「VERMILION」という言葉も出てきましたが、世界がどこもかしこも戦いで赤く染まる様子や、アラートをイメージして赤色にしました。

――ちなみに、今回はオープニングムービーが入っていませんでしたが、その理由をお聞かせいただけますか?

鍋島　今回はムービーに割くコストを、ゲームのほうに使わせてもらいました。前作から改善しなくてはいけない部分を重視させていただいた結果です。オープニングムービーはプロモーション的にも活躍しますし、前作のオープニングムービーは国内外で高い評価をいただいていたので、今回も制作したかったのですが、そういった選択をさせていただきました。

反省点を中心に構築した新規要素

――マッチングシステムが前作とは大きく変わり、勢力に属するという形になったのはなぜでしょうか?

高橋　ネットワークの部分を楽しんでもらうためには、ワールドモード、マッチング、AIという3つの要素が重要になると考えました。マッチングについてですが『V』ではなかなか対戦が始まらないという問題点があったので、そこを解消するためにワールドモードの仕組みから考え直そうとしたんです。そして、枠組みを広くしてマッチングの幅を広げるために、チーム同士の対戦という形ではなく、勢力に属して戦うようにしました。しかし、勢力に属してしまうと、『V』のような「自チームの領地を守る」という目的意識が薄れてしまう心配もあったので、何か勢力や領地に思い入れを持ってもらうための要素がほしいと考えたんです。そこでゲーム中の地図を現実世界と同じにして、日本人だったら日本があるあたりの領地に肩入れしたくなるようにしました。そうして、世界地図を使った領地の奪い合いをやっていくなかで、いくつかのグループに分かれた人たちが対戦していく仕組みが出来たんです。

――なるほど。次にAIについて質問させていただきますが、新要素のUNACもかなり奥深い要素ですよね。

高橋　これも『V』のときの課題だったのですが、チームに所属できない人が大勢いたんです。そういう人たちにもチーム戦を楽しんでもらいたいと考えて、AIのアイデアが生まれました。それも、とことん遊べるくらいの深さがないとだめだという想いがありました。勝手に敵を倒したり、撃破されたりする単純なAIでなく、思考を自分でカスタマイズすることで、失敗も成功もすべて自分がやった結果だと思えるようなものにしたかったんです。それで、結果によって一喜一憂してほしいなと。そういった部分を心がけて作っていったら、かなりやり込みがいのあるものが出来あがりました。

――当初の想定ではあそこまで奥深いものではなかったのでしょうか?

高橋　細かい部分は当初の想定と違っていますが、やろうと思っていたことは近いですね。少しずつアセンブルをチューニングして、その良し悪しをプレイヤーが判断して調整を加えていく仕組みです。

――他の新要素として、兵士になったあとにスクリーンショットが撮影できる機能(※1)が追加されました。

高橋　これは『V』のときからあったアイデアで、チーム外でも話題作りになる要素がほしいと考えていたんです。『V』ではランキング上位チームのエンブレムがワールド上に出て、それで「ここは○○のチームか」と知るといったことがあったので、今回もプレイヤー自身が話題になることをしたいなと。それで、スクリーンショットのアップロード機能を実装しました。「○○さんの写真、見ましたよ」って会話をしてほしかったんです。

――ハードコアモード(※2)も新要素ですね。難度の高さが話題にもなりました。

高橋　『V』ではミッションの難易度が低いという不満がいくつも寄せられました。そこでミッションはどう提供されるべきか考えていたときに、もちろんボリュームも必要なんですが、やりごたえも必要だなと。ただ、制作期間内にできることは限られているので、そういった部分を考慮してできたのがハードコアモードです。

※1　スクリーンショットの撮影機能
スクリーンショットはガレージでも撮影できる。自慢のACを撮影したプレイヤーも多いはず。

※2　ハードコアモード
ストーリーミッションクリア後に開放される要素で、特定のルールからひとつを選んでスタートする。再出撃の回数が制限されており、その回数ぶんだけミッションを失敗してしまうと最初からやり直しになってしまう。ストーリーミッションのデータを引き継げず、ルール自体もプレイヤーにとって厳しい条件ばかりなど、鬼のような難易度である。ちなみにハードコアモードはスタッフで手分けしてクリア済みとのこと。ユーザーの間でも特に難度が高いとされる「TYPE:B "THE BARGAIN"」も高橋氏がそれこそ血を吐くような思いで責任を持ってクリアしたようである。クリア時にはガッツポーズが出たという。

■『VD』のロゴに書かれている物語の序章となる英文の一部(残りの英文はP.076、092に掲載)

Countless years have passed since the apocalyptic destruction.
かつての破滅から、どれほどの時が流れたのか、知る者はもはやいない。

The contamination that covered the world was now cleansed, and mankind has once again spread around the world.
世界を覆っていた汚染は沈静化し、人類は再びその版図を全世界へと広げていた。

It was the beginning of mankind's resurgence, but it also meant that the endless wars of mankind were about to start again.
それは人類の復興の端緒であると共に、かつて幾度も繰り返された戦いが、再びその幕を開けようとしていることをも意味していた。

Growth and disparity
成長と格差。

The strong and the weak
強者と弱者。

Prosperity and ruin
繁栄と破滅。

Life and death
生と死。

Will this hopeless species now repeat its barbarity again?
この愚かな生き物は、いま再び蛮行を繰り返そうとするのか。

拡大図

鍋島　お金を制限して遊ぶと結構面白いですね。ふだん使わないパーツが輝いてきたりとか、パーツの優先度で悩んだりとか。こういった「縛り」をオフィシャルで用意してあげるのもなかなか面白いかなと思いました。

ゲームプレイの幅を広げる さまざまな変更点

――今回のストーリーミッションは、前回のオーダーミッションのように1プレイが短めの形式になりましたが。

高橋　アーマード・コアはお話を楽しんでいる方もいれば、アセンブルを楽しんでいる方もいます。でも皆さんに共通しているのは、何かを構築している点じゃないかと思っています。自分のなかでお話を構築しているとか、オリジナルの機体を構築して自分なりのヒーロー感を構築しているとか、そういうことですね。『V』では物語を重視して長いミッションにした結果、自分で構築してもらえる部分が薄れてしまったように感じていました。そこで今作では、ミッションのシチュエーションを広げてみました。賞金稼ぎのような立場だったり、ヒーローのような立場だったり、逆に悪者のような立場だったり。そういったシチュエーションを散りばめて、そのとき自分がどう感じるかという部分を重視したんです。そうなると長いミッションは都合が悪いので、必然的に前作のオーダーミッションのような形になりました。その構築する部分をより前面に出したのがハードコアモードですね。

――今作は「シリーズ屈指の難易度」とされていますが、これも意見が寄せられたためでしょうか？

高橋　それもありますが、今回はUNACが使用できるためでもあります。UNACが使えるようになるまでは今までのシリーズと同じくらいの難易度にして、それ以降は難しくすると割り切りました。UNACを使ってほしいという目的もありましたので。また、前作で操作に慣れている人が多いだろうと思い、難易度を上げました。

――マップもかなり数が増えましたね。

高橋　ワールドモードの仕組みを考えていたときに、最終目的地に向かって侵攻している感じを表現したかったので、マップの数を多くしようと思いました。ただ、数が多くても地形が同じでは意味がないので、いろんな戦術が選べるように砂漠のような何もない場所や、建物が多い場所などを用意しました。

――また、4つのパーツカテゴリが追加されましたが。

高橋　前作でいただいた意見を参考にして武器を追加しました。まず最初に案が出たのが、アセンブルの幅を広げるヒートマシンガンやプラズマミサイルです。そこから、せっかく新パーツ作るならインパクトのあるものをという話になり、シールドや武器腕につながりました。特に武器腕は『V』で採用したいと思っていたのですが、前作はオーバードウェポンを主軸にしていたこともあり、オーバードウェポンを搭載できない腕があっては本末転倒だろうと考えて候補から外したんです。『VD』ではオーバードウェポンのバランスを見直したこともあり、武器腕を搭載しようという案が出ました。ただ、今までのシリーズのように腕自体が武器になっている形ではなく、『V』シリーズにあった形にしたかったんです。そこで、変形ギミックという案が出てきて、実際テストモデルを作ってみたところ非常に出来がよかったので、色々なタイプを作ろうという結論にいたりました。

――改造パーツ（※3）というジャンルも追加されました。

高橋　前作とは時代が違うので、パーツ名やスペックは全て変更しましたが、前作と同じスペックを持つ同名のパーツが残っているという案も出ていました。またそれと同時に、各パイロットが独自に改造したパーツを使っているという案もあって、どちらのパーツを出そうかと考えたときに、最終的に生き残ったのが改造パーツだったんです。

――開発段階でボツになった新カテゴリもあったのでしょうか？

高橋　パーツカテゴリ自体にボツ案はそんなにないですね。肩武器で色物が結構出て来たりしますが（笑）。例えばバルーンダミー（※4）とかは毎回案が出ます。

鍋島　ボツ案は『V』のころは多かったですね。まだ路線が確定していなかったときは、色々な案が出ました。三木はずっとギリースーツ（※5）を出したいと言っていましたよ。

三木　最後まで粘っていて、CEタイプの装甲に一時期は入れてました。

鍋島　『VD』は『V』という前提があるので、逆に奇抜なものは出づらいというところはありますね。

高橋　そう考えてみると、今回は前作でやり残していたことの多くを採用できたと思っています。

鍋島　毎回積み残しはどうしても出てしまうんです。時間的に難しいとか、実現しようと思ったら大幅に作り変える必要があるとか。ある程度形になってくると「こんなことができるなら、これも入れられるのでは」という部分も出てきます。前作の不満点を解消するというのが大きなテーマだったので、それについてはギリギリまで出来るだけのことはしたつもりではいますが。

ユーザーの意見を取り入れた 細かなバランス調整

――ゲームバランスについてもさまざまな変更点がありました。例えばACの挙動や跳弾の仕様が変わりましたが、どのような意図があったのでしょうか？

高橋　『V』では跳弾のシステム（※6）が強く効いているので、戦いが大きくアセンブルとマップの位置取りに依存していたと思います。今作はマップの種類が多く、砂漠のように何もないような場所もあるので、テクニックにも重みを持たせなくてはならないと思っていました。そこで、移動速度を上げたり、跳弾の仕様を変更という形で調整を行いました。

――オーバードウェポンを使用した際のデメリットも非常に大きくなりましたね。

高橋　前作にはいわゆる「ヘリ凸（※7）」という戦術があったんですが、そういう戦術は防ぎたいと思っていました。ただ、オーバードウェポンは立ち位置からいって弱くはできないので、デメリットとして使用後にクールタイムを設けるようにして、チャンスを見極めて使ってもらえるように調整したんです。使うときには多少心理的な抵抗感みたいのを持ってほしいと思っていましたね。また、今回はミッションでボス兵器を多めに用意したんですが、それをオーバードウェポンでさくっと倒されてしまっては困るので（笑）。一か八かみたいな使い方の武器にしないとミッションが破綻してしまうんです。

――今回は発売当初からアップデートが短い間隔で行われましたが、明確な修正意図が表記されているのが特徴的でした。

高橋　意図が伝わらないと、どう使っていいのかわからない部分があると思います。そこでしっかりとこちらの意図を伝えて、実際の使い心地はプレイヤーの方に判断してもらえればいいかなと。また、その意見を受けて、バランスを調整していこうと考えていました。ただ、跳弾の調整は非常に苦労しましたね。前回から賛否両論が強かった部分なので慎重に調整していたのですが、一度大きく調整してからユーザーの方の反応を見てもとにもどすといったこともありました。

鍋島　あと、ミサイルの調整も苦労してたよね。

高橋　そうですね。ミサイルが当たらないんですよ。また、当てやすくするために誘導性能を少し上げると、今度はすごく当たりやすくなってしまって。そこのバランスをとるために速度を遅くして追尾時間を長くするとか、誘導性能を上げる代わりに旋回性能を下げるとか、調整には苦労しました。「当たらない」か「当たりすぎて強い」の極端な性能になってしまいやすく、最終的にステルス性能を上げるなど、ミサイルごとに特徴を付けるようにしましたね。

鍋島　毎回ミサイルは調整が難しいんですよ。普通の弾だったらまっすぐ飛んで落ちるだけですが、誘導弾なので単純に作ると絶対当たるものになってしまいます。それをある程度当たるように、ある程度避けられるようにするために、見た目以上にかなり複雑な仕組みで動いています。

高橋　弾の当たりやすさは自分で使ったりAIに武器を持たせればある程度つかめるのですが、ミサイルはひとりだとどうしても感覚がわからなくて。ゲームの上手なスタッフを連れてきて、対戦しながら避けられるかどうかチェックしましたね。「当たるけど痛くないです」とか、「よけられません、即死です」とか。ミサイルには本当にいじめられました（苦笑）。

――ユーザーからもバランス調整に関しての意見は寄せられていますか？



▲開発段階のワールドメニュー。「侵攻している感じを表現したかった」という高橋氏の言葉どおり、すでに侵攻先を示すラインが見られる。

高橋　かなり多くいただきました。ただ、内容はだいたい共通していますね。例えばライフルはこうしてほしいとか、バトルライフルはこう変えてほしいとか。意見の数は多いですけど、項目数としてはそれほどではありませんでした。同じタイミングで一度に調整すると混乱してしまうので、調整スケジュールをしっかりと決めて進めていきましたね。

鍋島　『V』のときはバランスに関する意見が多かったら調整するというスタンスだったのですが、今回は必ずユーザーの方から意見が出てくると思ったので、最初から調整していこうという姿勢でした。

高橋　ヒートマシンガンとかプラズマミサイルといった新規カテゴリの武器は、こちらとしてもどう転ぶかわからないところがあり、意見が来ることは予想していました。武器腕に関しては、最初から強すぎるとみんな武器腕を使うようになって、「強力だが扱いにくい」という設定やコンセプトからもぶれてしまうので、様子を見ながら調整していこうと考えていました。こっそりプレイヤーに混じって遊びながらチェックしていましたね。

作品をより楽しむための「ACVD-LINK」

――ゲーム連動WEBサイト「ACVD-LINK」による機能も今作の特徴のひとつです。

高橋　『V』シリーズ全体の目標として、チーム内でコミュニケーションをとってほしい、というのがありました。話題をプレイヤー間で共有するといいますか、例えば帰ったら何しようとか話し合うイメージですね。『V』のころからユーザーサイトはありましたが、今回はそれをより強化して外部からも閲覧可能にして、世界情勢やスクリーンショットが見られるようにしました。

鍋島　ゲームとWEBとの連動は当初から想定していた企画ですね。世界情勢やアーカイブなども目玉コンテンツとして用意していました。

小倉　アーカイブに関しては、まだゲーム中にVoWのニュースが入っていなかったころだったので、世界観をフォローするものを用意したいという話から始まりました。それからアセンブルの連動機能に関しては、同じようにかなり以前からアセンブルを外出先でやりたいという要望が出ていましたね。それこそスマートフォンがなかった時代ではPSP®でやりたいとか。

鍋島　『V』でPCとの連動サイトを発表したときは、ユーザーの方からもアセンブルを転送させることはできないのか、と直接意見を言われたこともありました。『VD』についても発売日に合わせての実装スケジュールは正直厳しいと判断していましたが、実際にその後のイベントでアセンブルデータの連携を紹介したときに、ユーザーの皆さんの反応を見て、無理をしてでもやってよかったと思いました。最終的にはゲーム中でキャラクターのプロフィールなどを確認できるようになったので、『V』と『VD』の間の話が読めるようになったら面白いかなと思って、現在のような内容に固まっていきました。

――VoWのニュースは、制作の後半で導入されたものだったのでしょうか？

高橋　ミッションの中身がある程度出来てきたころ、ミッション自体は盛り上がるようになったきたけど、もう少し作品の世界に入り込める要素がほしいと感じるようになってきたんです。どうしてもシステマチックにミッションを提供するだけになってしまっていたので、ストーリーとか設定を掘り下げられる仕組みを考えていたところ、ニュースという形が生まれました。

鍋島　ただ、ニュースの見せ方も迷いましたね。過去作では長めのブリーフィングを見てから、ゲームが始まるという仕組みをとってきました。それもシリーズを重ねるごとに演出が豪華になってきて、『4』ではムービーが流れました。それを好きな人もいますけど、逆に面倒だという意見も聞いていたので。確かにミッションに出撃するたびに毎回説明を見るのは、豪華になればなるほど煩わしく感じる部分もあるのかなと思いました。そこで今作では、簡素なブリーフィングだけでミッションが始まり、クリアした後にプロフィールなどが出現するようにしたんです。そして、そもそもこのニュースは誰か配信しているのか、という話からVoWが生まれたんです。

――アーカイブに掲載されたサイドストーリー（※8）は、もともとゲーム用に想定されたものだったのでしょうか？

鍋島　あれは完全にアーカイブ用の読みものとして書いたものです。なので、逆にゲームにすることを気にしないで作れました。ゲーム用の脚本の場合は、内容が面白いものであることももちろん重要ですが、ゲームに落とし込んで問題がないものなのか、スケジュールや諸々含めて、そもそも実現できる内容なのかどうかを踏まえながら作ります。話の上で面白いアイデアが思いついても、これはできないとなったら当然ボツです。例えば「敵が100体同時に出現する」とか、筆が滑っても書けない（笑）。ここで間違えると、そこから作ったものがまるごとやり直しになるので、話としての面白さと、実現できるかどうかの判断が実はかなり難しいところです。「あれをゲームにしてほしい」という意見もいただいていて、好意的に受け止めていただいているのはとてもありがたいのですが、そういった意味で、少なくともそのまま実現するのはかなり難しいですね。

高橋　無数の主任が出てくるシーンがありますけど、10体を超えるともうムリです（笑）。

「今回は前作でやり残していたことの多くを採用できたと思っています」



高橋直之

※3　改造パーツ
個性を出したという改造パーツ。頭部に多数のカメラを取り付けたヴラドⅢのデザインはユーザーの間でも話題になった。



※4　バルーンダミー
ACの形をした風船のようなものを射出し、デコイとして使用するというもの。

※5　ギリースーツ
おもに狙撃手が身を潜めるために着る迷彩用スーツ。例えば、森ならば草木で覆い尽くしたコートなどを羽織る。三木氏はACの装甲にそういった自然物をくっつけたデザインを考えていたようだ。

※6　跳弾のシステム
ACの防御力を下回る攻撃を受けた場合、その攻撃は弾が弾かれてダメージが軽減するというシステム。『V』のころは威力が1でも下回ると1/3までダメージが減少するため、いかにメジャーな武器の威力を上回る防御力を得るかが重要だった。『VD』ではその間にダメージが1/2になる曲線が追加され、前回ほど防御力任せに戦うという戦法は取りづらくなっている。

※7　ヘリ凸（とつ）
『V』の領地戦は、領地にあるヘリを全て撃墜することで侵攻側が勝利するという要素があった。そのため、自分の周囲広範囲に攻撃できるオーバードウェポンのマルチプルパルスを複数人が装備し、開幕にオーバードウェポンを起動させ、そのまま特攻をかけてヘリを撃破するという戦術が実行されていた。

※8　サイドストーリー
アーカイブで公開された『V』と『VD』を繋ぐ物語。ヴェニデの創設者であるセサル・ヴェニデが登場する。かなり細かい部分まで設定が決められており、彼の操縦するACのアセンブルやロゴまで用意された。そのアセンブルを、本書のために特別に用意された死神部隊JのAC（P039参照）のアセンブルと合わせて公開する。

■セサル・ヴェニデのアセンブル

装備部位	パーツ名
HEAD	HE-119
CORE	Co-D-S29
ARMS	AGEMAKI mdl.2
LEGS	Le2M-T-W30
FCS	FA-215
GENERATOR	SUZUMUSHI mdl.1
BOOSTER	BA-309
RECON UNIT	ASATORI mdl.3
R ARM UNIT	Au-L-K29
L ARM UNIT	AM/BRA-125
SHOULDER UNIT	Su-C-S09
R HANGAR UNIT	X100 MOONLIGHT
L HANGAR UNIT	―

■死神部隊のJのアセンブル

装備部位	パーツ名
HEAD	HA-202
CORE	CB-402
ARMS	UTSUSEMI mdl.1
LEGS	Le2L-B-V15
FCS	FA-215
GENERATOR	Ge-D-G23
BOOSTER	Bo-C-L13
RECON UNIT	ASATORI mdl.1
R ARM UNIT	AM/RFA-130
L ARM UNIT	MURAKUMO mdl.1
SHOULDER UNIT	TOMOSHIBI mdl.2
R HANGAR UNIT	―
L HANGAR UNIT	HASTUKARI mdl.2

一度白紙にもどしてから再構築された世界観

――前作から約150年後の世界、タワーを巡る抗争などの要素は初期のころから決まっていたのでしょうか?

鍋島　最初はぜんぜん違うものでした。内容はあまり覚えていないのですが、アーカイブのサイドストーリーに近い形だったかな……。『V』のすぐ後の世界を舞台にしようと考えていました。その後、ゲームシステムを「いくつかの勢力に分かれてプレイヤー同士が戦う」というものにしようと決まったとき、世界が汚染に覆われていた時代では世界大戦が成り立たないので、世界観を一度白紙にして作り直しました。つまり設定は2回作っていることになりますね。ただ、「財団」など一部の固有名詞は名前だけ残して使っています。

高橋　その後いくつかの勢力が3つに絞られたんです。

――三大勢力はどのようなイメージで作られたのでしょうか?

鍋島　国家の雛形のようなものをイメージしていました。国というよりは、巨大な軍事力を持ったグループという雰囲気ではありますが。

三木　シリウスは軍事的な統率が主軸で、ヴェニデは力による支配体制を持っていて、EGFは科学と宗教的な信仰をもとに成り立っているという部分を最初に聞いていましたね。

鍋島　それぞれ特徴がないといけないので、わかりやすく独裁国家のような勢力をひとつ入れようと考えて、それがヴェニデになりました。そして、もう少し民主的なイメージの国も入れたいと考えてシリウスができました。シリウスのイメージはわりとアメリカに近いかもしれません。最後のひとつは悩んだのですが、国家のパターンのひとつとして宗教国家というものもあるので、EGFができました。ただそれだけだと信仰を捧げているだけの勢力になってしまうので、宗教と科学の2本の柱で成立している勢力にしました。また、『VD』と『V』を繋げたいと思っていたので、シリウスならロザリィと関係していたというバックボーンを作っていきましたね。ただ、どの勢力も前作のキャラクターの子孫がリーダーになってしまうのは、いくらなんでも都合がよすぎるかなと思ったのでそのあたりはちょっと悩みました。最終的にシリウスはストレートに世継ぎ、EGFは神格化してうっすら存在しているようなイメージにして、ヴェニデは『VD』からのオリジナルキャラクターにしようと決めました。

――名前もそのときから決まっていたのですか?

鍋島　ゲーム内で色分けされた形で勢力範囲が表示されたりするので、各勢力ごとにテーマカラーを決める必要がありました。名前はそこから取っています。シリウスはそのまま青い星ですし、EGFはうさんくさい感じをイメージして、「緑は大切です」みたいなところから(笑)。赤は悩んだんですが、地域的な区分けとしてアメリカとアジアのほかにヨーロッパもほしいと思っていて、ラテン語とかスペイン語みたいな音の響きにしようとしたんですが、上手くはまりませんでした。それで紅色の「紅」になんとなく「デ」を付けたらそれっぽくなったので、ヴェニデに決めました(笑)。

三木　エンブレムを作る際、特に色の話はされていなかったのですが、シリウスとEGFは名前からして青と緑だなと判断して、後から出てきたヴェニデも「太陽を力の象徴にしている」というコンセプトがあったので、じゃあ赤かなと決まりました。



▲シリウス　▲ヴェニデ　▲EGF

――ちなみに今作では過去作へのオマージュ(※9)が見受けられました。ユーザーの間では過去作との繋がりも噂されていますが?

鍋島　ストーリーに関しては、色々想像して楽しんでもらうほうがいいのかなと思っています。お話をがっちり作ってしまうより余韻を残してあったほうが私は好きだし、楽しめると思うんです。そういったところで、今回は色々と想像できそうな内容を入れました。なので、「こういう理由でした」と言うつもりもないですし、我々が言ったところで特に意味もありません。プレイヤーの方が想像したことが正解ということで構わないと思いますね。

――ユーザーに想像しながら楽しんでもらうための要素ということですね。

鍋島　ゲームって、発売前にスクリーンショットとかイントロダクションを見て盛り上がれるじゃないですか。どんな内容だろうとか、どんなキャラクターだろうとか。それをプレイした後でも感じてほしいと思っているんです。ひとつの作品で全ての謎が解けるというのも美しくはあるのですが、我々の作るゲームは自由度が高いところも特徴なので、全てこちらで決めてしまうというよりは、プレイしながらユーザーの方に想像してほしいですね。

――マギーが語った"黒い鳥"の伝承に関しても、さまざまな意見があります。

鍋島　お話の意図としては、素晴らしいけれど誰かに仕組まれた世界を選ぶのか、苦労するかもしれないけど自由に生きていくのを選ぶのか、どちらがよいか自分で決めなさい、という意味なんです。単純に善悪が対立してるわけではなくて、自分にも相手にも良し悪しがあって、そのなかでどちらを選んでいくのかっていうことなんです。これは『VD』の世界観だけではなくて、シリーズ全体に言えることで、タイトルによって差はありますけど、基本的に自分らしさを重視しています。例えば強いアセンブルで猛威を振るうか、見た目を意識したアセンブルで遊ぶかとか、自分の好きな機体で遊ぶところがベースになっているので、ストーリーもそれと繋がっているのが理想かなと。

「武器腕は開いたいた状態でも閉じた状態でもかっこいいシルエットを意識しました」



三木真宏

ファットマンや"主任"などの魅力的なキャラクターたち

――今回、ファットマンというキャラクターが印象的でした。彼はシリーズ初の男性オペレータであり、キャラクターソングまで用意されていますね。

鍋島　私は初の男性オペレータだという意識はあまりなかったですね。男性プレイヤーが圧倒的に多いので、パートナーとしては女性というのがこれまで自然に決まっていましたけど。

小倉　男性だし最高齢でもありますね。今まではツンとデレが交互にオペレータになってたんですが(※10)、『V』で初めてツンとデレが両方入っていたんです。

鍋島　そろそろ外してみようかなということで。

小倉　それで次はどうくるのかなと思ったらおじさんだったという(笑)。ファットマンの歌は音声収録の際のノリで作ったものですね。

鍋島　一応鼻歌を歌うというのは想定していたんですよ。のんきというかおおらかなキャラクター性を演出したくて。かつ一番最初のシーンなので、何かつかみとして「なんだこれ!?」と思われることをしたいと思ったんです。それで鼻歌を入れたんですが、最初は声優さんからOKをいただけるか不安ではありましたね。

小倉　でもさらっとOKをいただけたんですよ。それで、もしかしたら替え歌もお願いできるかな……みたいな話になって、星野(※11)がその場で歌詞を作りました。台本の裏か何かに書いて、「今からこれ歌ってもらえますか」と(笑)。

佐竹　相当甘えてしまってますね(笑)。ありがたい話です。

――ちなみにファットマンを演じられた、秋元羊介さんとストーカーという組み合わせで、某ロボットアニメのキャラクターを連想しますが……?

鍋島　それは完全に偶然で、後で気づいて驚きました。ぜんぜん何の狙いもなかったので(笑)。

――キャストは鍋島さんが決められているのでしょうか?

鍋島　最初にだいたいの予算が決まっているので、人数とかキャラクターのイメージをマネジメントをお願いしている会社さんに伝えて候補を何人か挙げてもらい、そこから実際にサンプルボイスを聞いてチョイスしていくんです。ファットマンについても、最初から秋元さんでという形ではなかったです。

――『V』では"主任"役の藤原啓治さんの演技も話題になりました。

鍋島　そうですね。ただ、主任はもともと私が想定していた演技とぜんぜん違ったんですよ(笑)。主任は

二面性のあるキャラクターで、ベースが三枚目だけど実は怖い部分も隠し持っているという感じにしたかったんですが、思い浮かんだのが映画『ダークナイト』のジョーカーとか、『アイアンマン』のトニー・スタークだったんです。トニー・スタークは怖いわけではありませんが、ちゃらんぽらんに見えて締めるとこは締めるみたいな、そんな感じがよかったんですね。それで吹き替えをやっている方を調べたら、偶然にも両方とも藤原啓治さんだったので、候補を出していただく際に直接指名させてもらいました。でも、収録の現場でリハーサルを聞いてみたら、私のイメージしていた主任とは違ったんです。ただ、聞いているうちにこれはこれで面白いからいいかなと思って、そのまま続けてもらったんです。そしたらどんどんヒートアップしていってしまって、「愛してるんだ、君たちを」の台詞とかすごいことになりましたが、もうこれでいいかなと思いました(笑)。藤原啓治さんのイメージが強すぎて、当初自分が持っていたイメージがどんなものだったか忘れてしまいました……(笑)。

——収録現場には行かれるのでしょうか？

鍋島　本編の収録のときは行っています。

小倉　イベントシーンの尺と合わない場合、その場で台詞を変えたりしますしね。

鍋島　収録する際に、使用するシーンが出来ているわけではないので、だいたいセリフは冗長気味に書いておいて、実際ゲームに落とし込んだときに結構カットしています。イベントシーンなどで「長すぎてだるい」というような場合ですね。ゲームプレイ上のリズムみたいなものは、実際に作ってみないとわからないので。

細部までこだわりぬいたパーツや武器のデザイン

——武器腕はどのようなコンセプトでデザインされたのでしょうか？

三木　先ほど高橋の話にもありましたが、『VD』のウリとしてオーバードウェポンとは別に武器腕に挑戦したいという案を伝えられていました。オーバードウェポンは規格外の超兵器ですけど、武器腕に関してはACの規格に合わせた新パーツなので、メーカーの純正パーツとして収まるようなイメージにしようと思っていたんです。そこから変形ギミックを導入しようとなったのですが、これが本当に大変でしたね。変形前と後で形が大きく変わるうえに、単純にパーツが開閉するだけではなく、開いた状態でも閉じた状態でもかっこいいシルエットにしたかったからです。どのパーツがどこにきたら格好よく収まるかというのを、ずっと頭のなかと紙の上で転がしていましたね。それで最初に出来たのがブレード型で、次にスナイパーキャノンに着手していきました。

——変形時のギミックもデザインの段階から細かく想定していたのでしょうか？

三木　動かすのに最低限必要な部分までは描いています。その状態で一度前田に渡してモデルを作ってもらって、実際に問題なく可動するかをチェックしていきます。そして、干渉してしまいそうな部分などを描き直してモデリングも修正してもらう、といった流れを繰り返します。別の武器腕のデザインに移る際は、これまでの注意点などを参考にしつつデザインしていきます。

前田　最初のラフデザインを見たときはぜんぜんわからなくて(笑)。どう仕上げていこうかな、というところからスタートしましたね。まず最初にラフデザインから簡単な形状のモデルを作って、実際にアニメーション出来るかを検証しました。そこから三木と話しながら細かい部分を固めていって、実際のデザインが出来上がったらまたモデリングで細部を詰め、アニメーションの微調整を繰り返すという流れでした。

三木　特に時間がかかったのはスナイパーキャノン型ですね。あれは限定版のフィギュアに搭載されることになったので、ゲーム中とフィギュアで同じ変形ができるようにしなければなりませんでした。そのため、フィギュアのモデルに合わせてゲーム中のモデルも直していったので、最後まで調整することになりました。

鍋島　私が印象的だったのは、レーザーキャノン型ですね。銃身の連結部分のシリンダーが回転して接続するのですが、当初は回転せずに連結していたんです(※12)。その映像を生放送で紹介したときに、シリンダーが回ったほうがいいかなと話したんですが、修正版を見たら予想以上に回ってた(笑)。

前田　やっていいと言われたので思わずこだわってしまいました(笑)。

——脚部のタイプによって変形ギミックが変わる武器腕もありますね。

三木　四脚とタンクは全高が低いぶん、どうしてもパーツが干渉する部分が出てきてしまうことはわかっていたので、あらかじめ専用の可動域を付けていました。

前田　それから実際にモデリング上で干渉する部分をチェックして変えてもらいました。

——オーバードウェポンはひとつ追加されましたが、この他にも案はあったのですか？

三木　逆に当初はオーバードウェポンの新規は予定になかったんですよ。でもどうしてもひとつやりたくて、自分の方からお願いをしました。

高橋　『VD』ではゲームのバランスをとる意味でも増やそうとは考えていなかったんですよ。でも絶対やりたいという話を聞いて、全てのパーツを作り終わった後に時間が残されていたら作ろうということにしたんです。

三木　結局武器腕が難航してスケジュールをオーバーしてしまったのですが、最終的にムリを言って入れてもらいました。いろんな人のところ行ってできるかを確認して、じゃあディレクターに許可をとってきますって(笑)。それで当初からやりたいと思っていたブレード型をデザインしました。これ以外は特に考えていなかったですね。

——改造パーツはどのようなコンセプトでデザインされたのでしょうか？

前田　オリジナルのパーツをパイロットが自分なりにカスタムしている、要は改造車みたいなイメージですね。オリジナルの部分を残しつつ、個性を出せないかなというところからスタートしました。最初に改造パーツのパラメータをもらって、それをモデリングに反映してみたものを作って、高橋に確認してもらいながらどんどん数を増やしていった形です。

武器腕のギミックを再現した限定版フィギュア

——先ほど三木さんのお話に出ましたが、限定版のフィギュア制作は難航したようですが。

※9　過去作へのオマージュ
『VD』には過去作のワンシーンを思わせるイベントシーンなど、さまざまなオマージュが用意されている。以下に挙げるのはその一部。

・過去作のメカデザインと似たN-WGIX/vやスピリット級移動要塞
・アイザックやラーン・ニールセン、カリン・ムラクモといった過去作と同じ名前（苗字）を持つキャラクター
・ファンタズマ・ビーイング、フォーミュラーブレインといった過去作を彷彿とさせるキーワード
・マップ上に残骸として残る、過去作の兵器と思わしきもの
・過去作のキャラクターとの類似点を伺わせるブルー・マグノリア
・左腕が破壊され、Au-L-K29を構えるマグノリア機、機体を回転しながら後退するN-WGIX/v





※10　オペレータの性格
主人公に比較的優しい態度をとるオペレータがデレ、若干冷たい態度をとるオペレータをツンと分類。初代オペレータのラナ・ニールセンがツンで、以降はデレとツンが交互に訪れているようだ。『V』ではロザリィがツン、フランがデレの担当だったようである。『VD』ではマギーがツン、ファットマンがデレ……？

※11　星野（星野康太氏）
アーマード・コアシリーズの多くの楽曲を制作しているほか、SEも担当。フロム・ソフトウェアのサウンドチームによるバンドFreQuencyも結成している。中量二脚のパーツ「L03 FreQuency」はもともと「Frequency」だったが、星野氏の希望でバンド名と同じくQが大文字となった。

※12　レーザーキャノンの変形ギミック
以下の画像の中央にあるのがそのシリンダー部分。変形ギミックを確認すると、勢いよく回っているのがよくわかる。



「オフィシャルとして初めての立体化なので、完全変形させたいというのは根本にありました」


小倉康敬

小倉　オフィシャルとして初めて立体化して販売する製品なので、完全変形させたいというのは根本にありました。でもゲーム中のモデルをそのまま立体化したら物理的に再現するのが厳しい部分とか、構造的に脆くなってしまう部分が出てきてしまったんです。それで造形を担当した方から武器腕が変形するためのいくつかの変更案が提案されたんですが、やはりどうしてもゲーム内の動きと寸分違わない挙動にしたくて、「むしろゲーム中のモデルを変えられないか？」と鍋島を説得することにしたんです。

鍋島　もう開発も終盤のころなんですよ。その段階でゲームのモデリングを変更するのは普通はありえないことでしたね。

小倉　変形プロセス以外にも、実際立体になったときにディティールが足りない部分もあって、ゲームに追加してもらったりもしました。

鍋島　ただ、一番苦労したのは成型色だったかもしれません。

佐竹　うちの専務が、「こんな色じゃまだACとは言えませんよ!」と言ってたこともありましたね（笑）。

鍋島　最初はデザート（砂漠）系のカラーだったんですけど、何回やっても雰囲気が出なくて。そもそも色が違うこともありましたね。造形会社の人が工場まで行ってやりとりしたみたいなんですけど。

小倉　プラスチックそのままの質感で、まったく金属の重厚感が出せていなかったんです。それで結局色を変えるしかないという話になって、今の色になりました。

佐竹　デザイナーの机の引き出しのなかにたくさん入っている、小さい戦車のフィギュアを並べて色をチェックして、最終的にみんなが納得できたオリーブグリーンを選んだんです。

小倉　完成するまでに3回くらいサンプルを出す工程だったのですが、結局10体以上の試作品が出来ましたよね。

鍋島　あまり豪華版というパッケージをやったことがなかったので、値段設定も悩みましたね。

小倉　クオリティは高いほうがいいのは当たり前ですが、コレクターズエディションは16,800円（税別）という高い商品ですから、「このクオリティでユーザーの方々に満足してもらえるものに値するのか」と終盤は非常に焦っていました。

――かなりギリギリで完成したのでしょうか？

小倉　どちらかといえばアウトですね（笑）。海外版にも使ったのですが、最初は船便の予定だったのが結局間に合わなくて航空便になって。しかも、数量的に一度にまとめて生産できなかったので、一番遠い欧州から順次配送する形になったんです。かなりしびれましたね（笑）。

鍋島　フィギュアを地方イベントのときに持って行って、ユーザーの方たちに触ってもらったんです。そしたら私たちがトークしている横で「おおー」って声が上がってきて、これならいけるのではないかと感じました。

より強力に進化したボス兵器の数々

――『VD』ではボス兵器も増えました。

鍋島　まずは、前作のスカベンジャーシリーズをひとつ作ろうと考えたんです。そして、別のメーカーがそれに対抗して作った兵器ということでふたつめを作りました。似たようなシチュエーションで戦う、違う思想で作られた兵器という設定でしたね。

高橋　Toシリーズは、ACと同じ戦闘力を持っている別のコンセプトで生み出された兵器という設定です。ブーストドライブを多用することを考えて、脚をフューチャーしたデザインに決めました。そこからキックとかハイジャンプとかを導入していったんです。

鍋島　スカベンジャーシリーズはACの進化系として作られたという設定なので、ACにできることは全てできるんですよ。

三木　攻撃が3属性に分かれているので、スカベンジャーシリーズもそれぞれ違う属性で攻撃するようにデザインしましたね。ただ、制作期間が比較的短かったので、若干苦し紛れな部分もありましたが……。

鍋島　デザインって決まるときは一発で決まって、後はディティールを詰めるだけになるんですけど、決まらないときは延々と決まらないですね。

三木　一番難航したのはLiVですかね。

鍋島　あれは最後まで揉めましたね。従来のACとは大きく異なるデザインなので、最後まで入れるか入れないか悩んでいました。

三木　N-WGIX/vは、KARASAWAというレーザーライフルと同じように、他の武器とは違った異質な材質で出来ているというイメージでデザインしたんです。それと、手や背中を生物学的にしようと思い、人口筋肉とか背骨のようなデザインを取り入れました。これによりACの世界のなかでもオーバーテクノロジー的な雰囲気が出せたかと思います。

鍋島　N-WGIX/vは人気も高いみたいで、気に入ってもらえてよかったです。わかりやすく格好いいですからね。やはりみんなこういうのが好きなんだということを再認識させてもらいました。

三木　当初はもっと太めのデザインだったんですよね。

――それはモデリングの段階で調整されるのですか？

前田　そうですね。N-WGIX/vのデザイン画（※13）は格好良いのですが、実際にモデリングをしてプレイヤー視点で見たときに、バランスが悪いかなという話になったんです。これはN-WGIX/vに限った話ではありませんが、ひとつのデザインにつき3～4体くらいボリューム



ARMORED CORE VERDICT DAY
コレクターズエディション

感を調整したモデルを制作して、そこからイメージに一番近いものを選んでもらっていますね。デザイン画にはないディティールをこちらで追加することもあります。

——デザインを再現するうえでの注意点などはありますか?

前田　実際の兵器に似たようなものならば資料がたくさんあるので困らないのですが、例えばKARASAWAのような現実世界にはない素材だと表現するのに苦労することはあります。それこそ、プログラマーと相談するレベルですね。

——ボス兵器の攻撃方法は特徴的ですが、あれはデザインの段階で想定されるのでしょうか。

三木　最初にもらう設計図にある程度攻撃方法が書いてあるので、その攻撃を行えるようなデザインにしています。ただ、実際の動作やエフェクト、攻撃範囲などはモデリング後に調整する形です。

前田　実際に作って地味な場合は調整したり、鍋島や高橋に監修してもらって出てきたアイデアを追加しています。なので、必ずしも設計通りというわけにはいかないですね。

——ボス兵器は前作に比べ、全体的に強化されていますね(※14)。

鍋島　前作のときにエクストラミッションのボスが思ったより強くないと言われたので、前回より強めに設定しています(笑)。特にLiVに関しては「ユーザーが勝てない相手を作ろう」というコンセプトがあったので、小さくして攻撃を当てにくくして、近寄られたら高速で逃げるといった案を出しました。本来なら必ず弱点のようなものを用意するんですけど、LiVに関してはそれを一切設定しませんでした。要は弱点がない相手なんです。

高橋　ボス兵器は調整が非常に大変でしたね。おそらく『VD』で一番苦労した部分です。なんだかんだ言って、デカいと弱いですからね(笑)。ロケット撃てばフルヒットしてしまうし、オーバードウェポンも当たりやすいし……。

鍋島　だからLiVは小さくしたんですよ。

高橋　ボスの強さを調整するために、ゲームが上手いスタッフを集めて、ずっとボス戦をやりましたね。ひと通りプレイしたら休憩して、その間にパラメータ調整してまた戦うというのを繰り返しました。

——本誌でも紹介していますが、今回はいくつか未採用のボス兵器がありますね。なかでも多武装兵器はかなり細部までデザインされていたようですが……。

高橋　今回は大きめの敵をなるべく多く出して、ミッションに歯ごたえを出してみたいという構想がありました。多武装兵器は、最初の土台というかテストケースとしてデザインしてもらったものです。多くの部位を壊せるとか、なかから武器が出てきて全方位攻撃ができるとか、さまざまなアイデアはあったんですけど、最終的に面白くならないと判断して未採用にしました。敵が大勢いるのと、多くの場所が壊せるのってゲーム性にあまり変化がないんですよ。でも、そのまま捨ててしまうのも忍びないと思い、残骸をマップに埋葬しました。

佐竹　デザインの墓場とも言えますね……(笑)。

思わぬ波紋を生んだエンブレムデザイン

——エンブレムのデザインもさまざまな案がありますね。

佐竹　『V』のころは、企画の人からエンブレムのモチーフとなるネタを出してもらっていたんですけど、今回はいくつかデザイン側からも提案させてもらいました。週ごとにネタ出しのノルマを決めていたのですが、他の作業に追われて時間を作れなくて、いつも金曜日の0時から「三木、そろそろやらないと……」という感じで(笑)。

三木　「仕事終わったー！　やるぞー！」という感じです。

佐竹　機体構成を見ながらエンブレムを考えているのですが、これがなかなか大変で……。エンブレムってゲームのなかではひとりの人間を表すシンボルじゃないですか。なので、その人の生き様を感じさせるようなデザインでないといけないと思うんです。それで、色々とやり直しが発生して時間がかかりましたね。企画の人がどれだけ苦労をしてたのか思い知ったので、ぜひ次からは企画だけでお願いします(笑)。

鍋島　今回よく覚えているのが、ポールダンサーのエンブレム(※15)ですね。あれのせいでCEROのセクシャルマーク(※16)が付いたんですよ。

小倉　メカばかり出てくるACシリーズでそんなことはないだろう、という意見も見かけましたが、そういう理由だったんです(笑)。裏面だから誰も気づかないだろうと思っていたんですが、思いのほか反応がありましたね。

鍋島　シルエットが裸っぽく見えるということで、セクシャルに該当したみたいです。そのマークが付くということで、抗議しようかっていう話も出たんですよ。「ただのシルエットじゃないか、何がセクシャルだ！」って(笑)。

高橋　最終的に、セクシャルマークが付くのはパッケージの裏だし、製品に非があるわけではないからそのままでいこうとなりました。

鍋島　むしろ、アーマード・コアにセクシャルマークが付くなんて面白いと思いましたけどね。

高橋　普通は全編クリアしてもどこにマークが付く要素あるのかわからないですよね。そのせいか、「前作でユーザーがオンラインで使用していたエンブレムのせいで怒られたから、マークが付いたんだ」という意見を見かけたことがあります(笑)。

鍋島　そういう理由ではないので安心してください(笑)。

——前回の設定資料のインタビューでは、エンブレムを参考にキャラクターの設定を考えているというお話がありました。

「エンブレムはその人の
生き様を感じさせる
デザインでないといけないんです」



佐竹大輔

※13　N-WGⅨ/vのデザイン画
P108のデザイン画を見てもらえればわかるとおり、装甲が実際のモデリングよりも厚くなっている。最終的にモデリング上で修正していくため、デザイン画の変更は特に行われない。



※14　『VD』で強化されたボス兵器
『V』のエクストラミッションに登場するボス兵器と比べ、APが多く上昇しており、攻撃性能も非常に高くなっている。なかでもLiVは尋常ではないほどの難易度を誇る。また、N-WGⅨ/vの航空機形態は驚きのスピードで、作戦ファイルを見るとまるで流れ星のように一瞬のうちにマップを通り過ぎる様子が映し出される。これを見た高橋氏は「面白いものが見れる」と鍋島氏を呼んだという。



※15　ポールダンサーのエンブレム
ACアイアンXが付けていた、ポールダンスをする女性が描かれたエンブレム。



※16　CEROのセクシャルマーク
以下がパッケージの裏に付いたセクシャルマーク。ちなみに発売前はソニーの公式サイトでもこのマークが表記されていたことで話題となった。



高橋　今回はまず先にACの機体構成とその戦い方をリストアップして、それをもとにデザイナーにエンブレムを制作してもらいます。そのエンブレムから名前を考えて、それら一式を鍋島に渡して設定を考えてもらうという流れですね。

鍋島　つまり、『V』とは逆のやり方でしたね。キャラクターの設定を考えるのは前作以上に難しかったです。前作で出しきった感があるので……(笑)。

アーマード・コアならではの演出とカメラワーク

――イベントシーンは臨場感のあるカメラワークなどが特徴ですが、どのように制作されているのでしょうか。

前田　基本的に鍋島から字コンテをもらうのですが、重要度の高いシーンは三木に絵コンテを描いてもらいます。

三木　今回は多くの絵コンテを描いた気がします。

前田　『V』のときからあった問題なんですが、どうしてもACを普通に撮ろうとすると、スケール感とか臨場感がなくなってしまうんです。そこで、必ず被写体のスケール感がわかるようなカメラアングルで撮るように工夫しています。あとは人が撮っているような雰囲気が出るようにしていますね。

佐竹　戦場カメラマンが実際に撮影しているようなイメージですね。

前田　派手な演出については、鍋島からNGが出ない程度に入れています。カメラを切り替えすぎると怒られてしまうので(笑)。それと、メカは人と違って演技をしないので、そういった部分の間をどのように埋めるかという点は気を使っています。

鍋島　人間だったら、特に理由もなく刀を持ち替えたり肩に担いだりといった演出ができますけど、ロボットなんでそれができないんです。それでついあちこちにカメラを回したりしてしまいがちなんですよね。

前田　急にアップにしたり……(笑)。それをやり過ぎないようにはしています。

鍋島　絵と一緒で空白があるといたたまれなくなる感覚ですね。間があると何かで埋めないといけないんじゃないかと思いがちですが、台詞が入ると見ている側としては割と気にならないんですよね。でも作ってる立場としては、「5秒も同じカットが続いている!」となる(笑)。

三木　あとこれは裏話になるのですが、イベントで使われているカットのマップは、実際のマップと同じものを使っていて、ヘリが長く飛んでいるシーンなどは気を使っています。

前田　カットシーン用にマップを作ってないので、ヘリを長く映すシーンのときは、実はカメラを切り換えるタイミングで進行方向を変えたりしているんです。そのまま映すと違和感があるので、そこはアングルなどを調整して違和感を感じないようにしています。

お遊び要素だからこそこだわったDLC

――今回も多彩なDLCが用意されていますが、どのようなコンセプトがあったのでしょうか?

鍋島　基本的なコンセプトは『V』と一緒です。買いたい人だけが買うもので、ゲームプレイの有利不利には関係しないというスタンスです。そのうえで買う価値のあるものってなんだろうと考えると、どんどん面白いネタに走ってしまいますが(笑)。幸いなことに『V』では"主任"をはじめ愛されているキャラクターが何人かいるので、そういうった部分を絡めたDLCを出したら喜んでもらえるんじゃないかと考えました。

小倉　ガレージや兵士は『V』のDLCがそのまま使えるので、今回も同じカテゴリーで用意しようと考えていました。ただ、ガレージの内容は結構後半になってから決まりましたね。

高橋　ガレージのネタに困って、最終的に「やっぱり勢力でしょ」となった覚えがあります。

鍋島　特定の勢力に思い入れを持ってくれる人、例えばシリウスを推しているような人もいるだろうと思って、シリウスセットのようなものをやろうかなと。ただ、兵士のネタはもっと困りましたね。

高橋　そうですね。フレッド・ナカノのアイデアが出たときは「これだ!」って思いましたが(笑)。

前田　制作しているときは本当にいいのか不安でしたけど(笑)。

――今回はゲーム中のBGMを変更できるDLCも配信されましたね。

鍋島　あの発端は、もともとは「Day After Day」(※17)という曲なんです。この曲はゲームが完成してからPV用に制作した曲なんですが、かなり評判が良かったんです。それ自体は嬉しいことなんですが、「何でゲームに入ってないんだ!」っていう意見が出てきてしまって(笑)。ゲームを制作した後にできたものなので、当然入れられるはずがないんですけど、そういった意見をよく目にしたので、DLCとして配信しようという話になったんですね。そうしたら、一曲だけでは成立しないだろうという話になって、星野にストーリーミッションの曲を全部変えられるものにしたいって相談したんです。

高橋　最初はBGMをそのまま差し換えるだけの予定だったのですが、イベントシーンを見てたらここでBGMが流れたら違和感があるかな……と感じる場面があって、手を加えることになりました。それで特定のシーンからBGMが流せるようにパッチをあてました(※18)。

鍋島　実は結構手間がかかっているんですよ(笑)。

「メカは人と違って演技しないので、そういった部分の間埋めには気を使っています」



前田耕蔵

ユーザーと深くつながったプロモーション活動

――USTREAM生放送(※19)で発売前のプロモーションが精力的に行われましたが、どのような狙いがあったのでしょうか。

小倉　『V』から変わった部分をスクリーンショット1枚で説明するのは難しいなと感じていたので、ユーザーの方々ときちんと対話をしながらしっかりと伝えていきたいというスタンスから、生放送をすることを決めました。

――放送後は楽屋トークといった追加映像もありました。

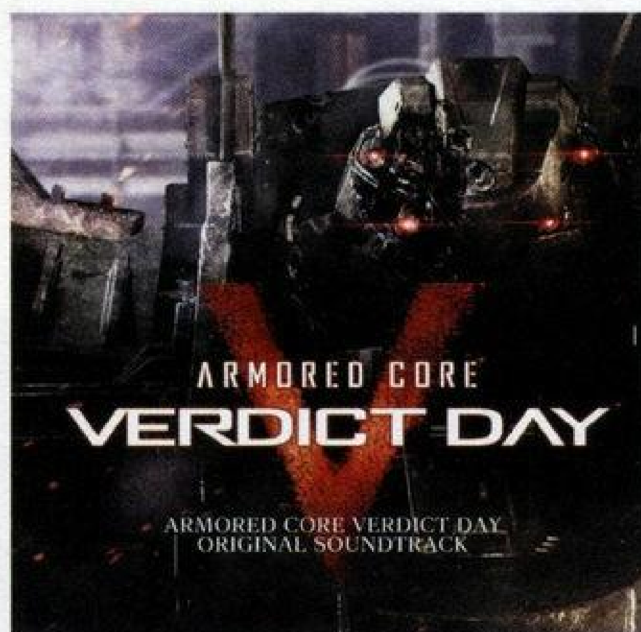
小倉　あれは、『VD』の情報をつねに追いかけてもらえるようにしたいという狙いがありました。新情報が出た翌週に生放送を行うのですが、その次の新情報まで2週間も空いてしまうんです。そこで何か情報が出せないかなと思っていたところ、いつも生放送終了後の楽屋で話している内容が面白かったので、そのまま撮ってしまおうとなりました。

――地方イベント(※20)も行われましたね。

小倉　『V』のときから、イベントで地方を回りたいという話しがあったんですよね。

鍋島　本当は47都道府県に行くという話もあったんですけど、毎週やっても1年かかる(笑)。それはさすがにムリなので、5つに絞って行いました。毎週出張するのは大変でしたけど、楽しかったですね。

高橋　直接ユーザーの方と話す機会ってなかなかないので。あと、地方ごとに特色があるのが発見でしたね。北海道の人はすごいまじめとか。





ARMORED CORE VERDICT DAY
ORIGINAL SOUNDTRACK

[発売元]FROMSOUND RECORDS
[発売日]2013年9月25日
[価　格]2,500円(税込)



アーマード・コアV
UCR-10/L AGNI(アグニ)
[発売元]KOTOBUKIYA
[発売日]2013年5月31日
[価　格]6,090円(税込)



アーマード・コアV
UCR-10/A ヴェンジェンス
[発売元]KOTOBUKIYA
[発売日]2013年12月25日
[価　格]9,240円(税込)

小倉　株主総会みたいでした(笑)。

鍋島　博多ではイベントが始まったとたんに手帳を開いている人もいて、どちらのメディアの方かなと思ってしまいました(笑)。東京とか大阪は大盛り上がりで、地方によってこんなに違うとは思いませんでしたね(笑)。

『VD』にまつわるいくつかの噂について

——ユーザーの方が気になっている『VD』の小ネタ的な話題に入らせていただきます。LiVを撃破すると、「助けて……」とか「許さない、絶対……」という音声が聞こえるという都市伝説的な噂がありますが……。

鍋島　その辺のご判断はご自由にということで。

——コトブキヤから発売されているプラモデルは、今後ラインナップが追加される予定はありますか?

小倉　プラモデルは引き続き新しいものを検討しています。個人的にはN-WGⅨ/vが欲しいです!

鍋島　航空機ユニット付きがいいですね。

小倉　箱がめちゃくちゃでかくなりますよ(笑)。

——ちなみにプラモデルで武器腕が採用されるとしたら、ギミックはそのまま再現できるのでしょうか。

佐竹　コトブキヤさんのがんばり次第ですね(笑)。

鍋島　差し換えとかの可能性もあるかも。

佐竹　「うーん差し換えかー!」とリアクションとってしまうかもしれませんが(笑)。こうご期待ということで。

次回作の構想とユーザーへのメッセージ

——最後に、次回作の構想などはありますか?

鍋島　先ほどもお話しましたが、アーカイブのサイドストーリーなどはゲーム化してほしいという意見をいただいています。しかし、もともとゲーム化は想定していないものなので、万が一作ったとしても内容は変わると思います。ウチの会社はストーリーからゲームを作ることはないんですよね。まず、こういうシステムを実装したいとか、こういう遊びをやりたいみたいなアイデアがあって、それを実現できる世界観ってどんなものだろうと考えていくので、次の遊びのアイデアが出たら次回作に着手するかもしれません。もちろん、ユーザーの方が望んでくれる限りは、我々としてもアーマード・コアというシリーズを続けていきたいですね。

——では、読者の方へメッセージをお願いします。

小倉　まずは、『VD』をプレイしていただき、本当にありがとうございます。この場を借りてお礼を申し上げます。このインタビューを読む前に本編を読んでもらっているかと思いますが、この設定資料集のなかにはゲームでは語られないような細かく深いネタがいっぱいあるので、ぜひ何回も読み返してほしいですね。『V』の設定資料集と合わせて読めば、世界観への没入度もより高まるのではないでしょうか。

佐竹　アーマード・コアを楽しんでいただいてありがとうございます。これからフロム・ソフトウェアがメカを扱う作品をまったくやらなくなるということはありえないと思うので、引き続き愛していただけたらと思っております。

前田　『V』から続けてプレイしていただいているファンの方、ありがとうございます。シリーズを通して、メカに関しては他社に負けないような表現とか技術を日々精進していきたいと思って制作しています。

三木　今回の新規デザインは、前回の設定資料集と比べるとボリュームが減ってしまっています。そのぶんデザインコンセプトなどの情報を多く書きましたので、そういった部分も読んでいただけるとありがたいです。

高橋　今作は『V』から色々なところを直した結果、ユーザーの方に満足してもらったというか、よい反響をいただけたと思っています。本当にありがとうございました。

鍋島　前作の『V』があって今の『VD』があると思っています。幸いにして『VD』ではいい評価をいただけていると感じていますが、『V』の良かったところも失敗も踏まえてそれが生きたんだろうと思います。私たちを信用して『VD』を買っていただいた方には、本当にありがとうございますという気持ちです。この業界で長いことやっていますけど、ゲームを作るのって難しいということを今回改めて感じました。それでも楽しかったので、皆さんも楽しんでいただければ嬉しいですね。私はこういった資料集とか、ゲーム本編じゃないものも含めてゲームという遊びだと思っているので、そういった部分も楽しんでもらえれば幸いです。どうもありがとうございました。

※17 「Day After Day」
『VD』のPV第2弾のためだけに制作された楽曲。完全にゲーム本編が完成した後で小倉氏主導のもとで制作したもので、曲ができあがるまで鍋島氏でさえ一度も聞いたことがなかったという。ヒロイックな曲調でまたたく間に人気を博し、現在はカラオケにも導入されている。カラオケ用のフルverの楽曲に合わせた専用の映像を新たに制作したという力の入れよう。ファンが待ち望んでいるサウンドトラック化であるが、予定されているようなので安心してほしい。ちなみに歌詞は、ACVD-LINKのアーカイブを全開放することで現れる最後の項目に記載されている。

※18 BGMが流れるタイミングの調整
例えばミッション9では、マギーが"黒い鳥"の話をし始めてから「Day After Day」のイントロが流れるように調整されている。

※19 USTREAM生放送
「The DEPTH」というタイトルで、2013年4～9月まで全6回に渡りUSTREAMにて配信された。放送は最長約5時間にも及んでいる。この放送では新たに上官(声:加隈亜衣)と新兵(声:梶仁彦)というキャラクター(天の声=司会進行役)も用意された。これは仕切る人がいないと話が終わらなくなってしまうところから発案されたもの。また、男性と女性のふたりにしたのは、ゲームでファットマンとマギーという男女のオペレータがいるので、それと合わせたためである。なお、これまでの放送はアーカイブに記録されているので、現在も配信内容を閲覧できる。

※20 地方イベント
「レイヴンズミーティング2013」と名付けられた先行体験&トークイベント。8/10の東京を皮切りに、8/24から毎週博多、札幌、名古屋、大阪で行われた。東京ではステージを使ってライブ演奏やクイズ大会も開かれている。クイズ大会の難易度は相当なものであり、歴戦のファンですら苦戦を強いられたという。なお、前作に登場したL.L.Lの正式名称や、ヴェニデという名前の由来はこのクイズ大会が初出となる。

アーマード・コア　ヴァーディクトデイ　公式設定資料集 -the AFTER-

2014年3月13日　初版発行

発行人　青柳昌行
編集人　坂本武郎
編集長　林克彦
デスク　千葉久子
業務部　森村利佐
印刷　図書印刷株式会社

発行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話　03-3238-8521（営業）
http://www.kadokawa.co.jp/

企画・制作　エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555（ナビダイヤル）

編集　伊藤昭太
構成・執筆・デザイン　株式会社ゲームマスター
デザイン監修・装丁　内田泰寛

監修・協力　株式会社フロム・ソフトウェア

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート
電　話：0570-060-555（土日祝日を除く12:00～17:00）
メール：support@ml.enterbrain.co.jp
※メールの場合は、書籍名をご明記ください。
※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
また、記載内容以外の攻略方法やゲーム情報などにはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-729544-5
C0076
Printed in JAPAN